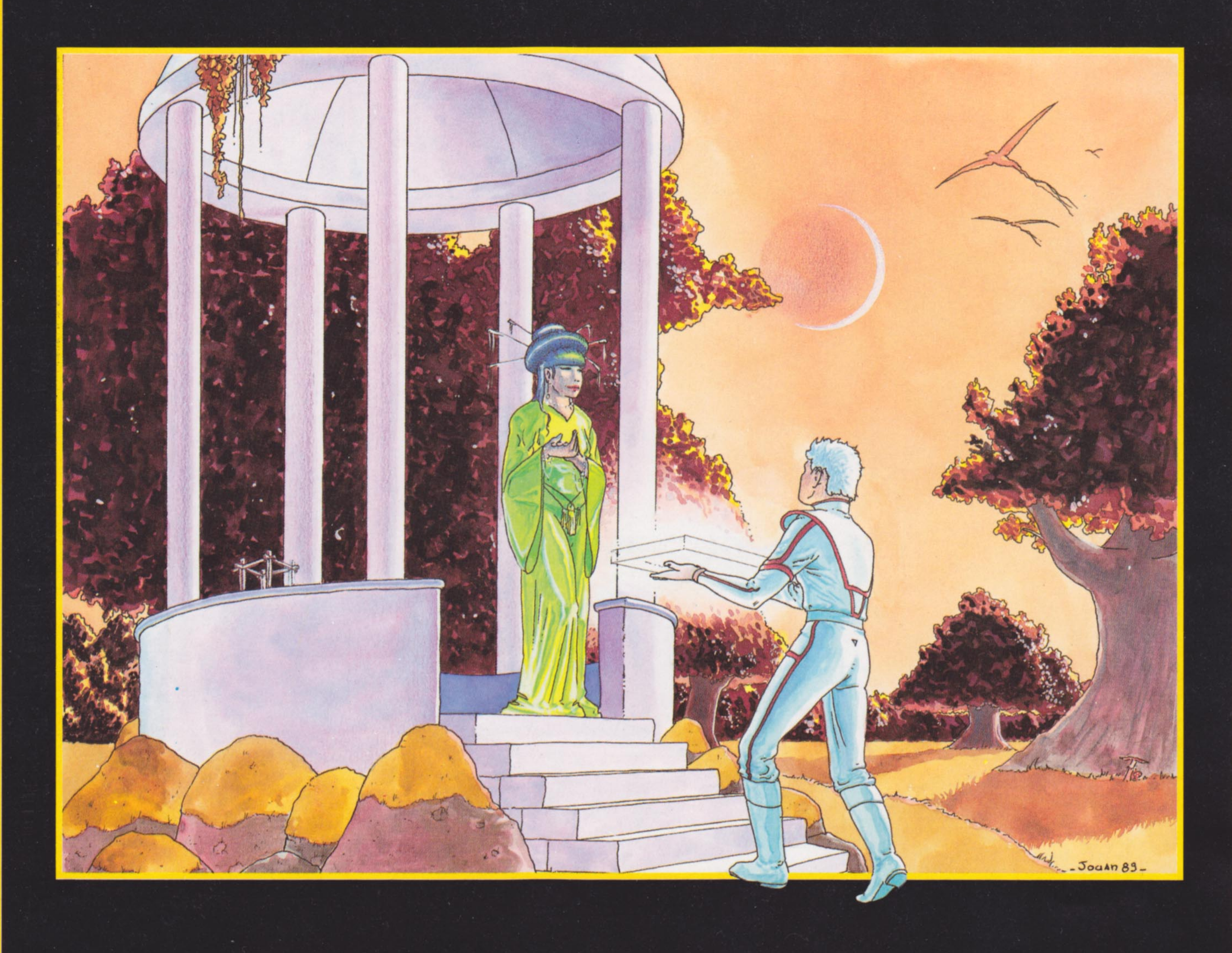
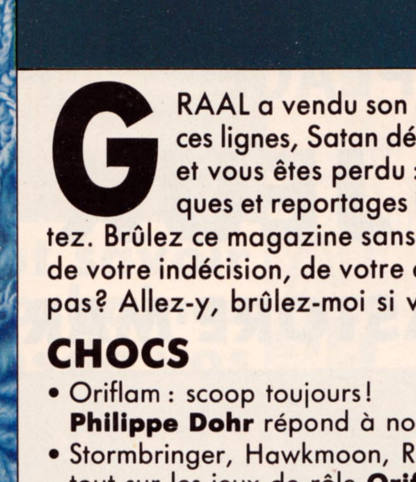


Premier mensuel des Jeux Fantastiques
26
GRAAL
DEMONS
Cthulhu - AD&D
CONTRAT DU MOIS: C'EST PARTI !
ORIFLAM: "NOS PROJETS"
ISSN : 0988 7997
M 4749 - 26 - 25,00 F



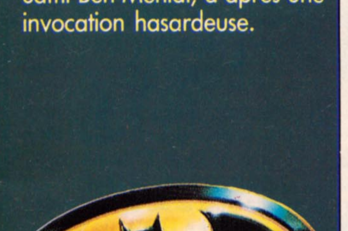


"GRAAL change, GRAAL dérange" est devenu notre devise. En fait de déranger, il semble bien ce mois-çi que nous ayons réveillé quelque vieux démon.

Paré à l'affronter! Notre feu intérieur s'opposera à ses flammes diaboliques, le tranchant de nos articles à ses griffes acérées : œil pour œil, dent pour dent (qu'il a bien grande d'ailleurs!)

Aidez-nous à terrasser le monstre, toutes les recettes sont dans notre dossier démon. Dépêchez-vous, nous on essaie de le retenir!

Couverture originale de Sami Ben Mehidi, d'après une invocation hasardeuse.





NUMERO 26

SOMMAIRE

GRAAL a vendu son âme au diable, d'ailleurs, vous qui lisez ces lignes, Satan déjà s'immisce en vous ! Tournez cette page et vous êtes perdu : interviews sulfureuses, articles diaboliques et reportages infernaux seront votre damnation. Résistez. Brûlez ce magazine sans le lire. Je sens déjà le Malin se délecter de votre indécision, de votre curiosité insatisfaite. Tournera, tournera pas? Allez-y, brûlez-moi si vous l'osez*.



CHOCS

FLASH

VECU

LES ANGES DECHUS

Il effraie mon Démon, il effaie!

JEUX & CONCOURS

SCENARS

EN VRAC

* Si vous décidez de tourner, rendez-vous en page 55. Si vous brûlez ce magazine, il est déjà trop tard, vous resterez à tout jamais tenaillé par la curiosité de savoir ce que renfermait ce numéro.

VADE RETRO LECTEURAS!

GRAAL, premier mensuel des jeux fantastiques. n°26 - Juin 1990 • Publié par Socomer *Editions*, S.A.R.L. au capital de 50.000 F, 35, rue Simart, 75018 Paris • Directeur de la publication : Alain Richard • Directeur adjoint : Didier Jacobée • Rédaction : GRAAL, 1, rue du Parc, 93130 Noisy le Sec - Tél. : 48 43 72 81 - Fax : 48 43 80 68 • Rédacteur en chef : C. et X. Jacus • Rédacteur en chef-adjoint : Alexis Lang • Responsable "NEWS" : Frédéric Blayo • Conception graphique et maquette : Jean-Charles Rodriguez • Couverture : Sami Ben Mehidi • Photos : Stéphane Hanotin • Collaborateurs : Vincent Achard, Alain Borel, Pierre Bruno, Alain Bühler, C.E.K., Arnaud Dalhem, Dominique Daneluzzi, Morgane Feroyd, Frédéric Garçonnet, Denis Gerfaud, Alexandre Grauer, Sylvie Hanotin, Jameson, Poly & Stirène, David Sicé, Stéphane Truffert, Yulran. • Illustrateurs : Jean-Yves Decottignies, Séverine Pineaux, Jean-Charles Rodriguez, Jean-Luc Sala, Franck Tassito, ToTo's brothers Company, Stéphane Truffert, Valo. • Publicité : au journal • Conception et réalisation : Euro*Média*, 102, Av. des Champs Elysées, 75008 Paris, Tél. : 42 55 81 81 Fax : 42 23 79 33 • Photocomposition : Bifrost, Bayeux et Delta Print Services, Paris - Photogravure : EFA, Paris et Ph. des plantes, Paris • Impression : Berger-Levrault, Toul • Distribution : NMPP • Dépôt légal : Juin 1990 - Commission paritaire : 69630 •

Les figurines de la page DEMON-Plomb sont en vente à la boutique "Temps Libre" (Paris). Nous remercions l'Ecran Fantastique pour les photographies du dossier Démon.



PLACE PLACE PLACE
AUX JEUX
au VIRGIN MEGASTORE MARSEILLE

Vive l'Empereur !

HANAU 1813

Jeux de société, jeux de rôle, jeux de plateau, jeux d'enquête, wargames, logiciels de jeux, échiquiers électroniques...

VIRGIN MEGASTORE PARIS
52—60 AV DES CHAMPS ELYSEES — 75008 PARIS

VIRGIN MEGASTORE MARSEILLE
75 RUE SAINTE FERRÉOL — 13006 MARSEILLE

OUVERTS TOUS LES JOURS JUSQU'A MINUIT

EuroMédia 42 55 81 81



Stormbringer, RuneQuest, Hawkmoon, Krystal, Excalibur ...

Pour tout savoir sur les prochaines parutions de vos jeux favoris, parole à l'éditeur...

PHILIPPE DOHR : PORTE-DRAPEAU D'ORIFLAM

Graal : Oriflam a bâti son image de marque autour du slogan publicitaire « d'une passion, nous avons fait un métier ». Philippe, pour toi, quand date cette passion ?

Philippe Dohr : J'avais quinze ans à cette époque là, ça remonte à onze ans maintenant, date où j'ai découvert le jeu de rôle.

Graal : Comment s'est créée Oriflam ? Autour d'une bande de copains qui jouaient ensemble ?

Philippe Dohr : Non, pas véritablement. Au départ, on était tous éclatés dans différentes professions. Pour ma part, je travaillais sur une traduction de l'Appel de Cthulhu pour Descartes et parallèlement à ça, Jean-Marc Daniszewski s'interrogeait sur l'ouverture de son magasin à Metz. Comme on avait joué quelques fois ensemble avec Jean-Marc Delorme également, il m'a demandé ce que j'en pensais. A priori, c'était une bonne idée. Tu comprends, à cette époque là, quand tu voulais un jeu, t'étais obligé de te faire chier à monter sur Paris à l'Œuf Cube. Moi, j'ai continué à faire des traductions pour Descartes et Jean-Marc en a eu un peu marre de son magasin, alors on s'est demandé si ce serait pas plus intéressant de produire un jeu. J'étais justement sur la tradal de Stormbringer : au départ, Oriflam n'avait qu'une seule ambition : traduire ce jeu.

Graal : Pourquoi ce choix de Stormbringer ?

Philippe Dohr : Notre premier choix s'était porté sur Pendragon mais les droits venaient d'être vendus à Gallimard, aussi, plus question de le traduire, alors on s'est tourné vers RuneQuest. Malheureusement, RQ, appartenait à cette époque-là à Avalon Hill, autant dire que c'était une galaxie lointaine. On a contacté Greg Stafford en desespoir de cause puisqu'en fait, c'était le système de jeu Chaosium qui nous séduisait et on s'est dit pourqoi pas Stormbringer. Personnellement, je ne jouais pas à ce jeu qui ne m'intéressais pas du tout, c'est Eric Simon qui nous a poussés à acheter les droits sur ce jeu. Il est vrai qu'à cette époque là, Stormbringer était devenu la coqueluche de tous les clubs de jeu de Nancy.

Graal : A ton avis, à quoi est dû le succès de Stormbringer ?

Philippe Dohr : Mon avis franc et honnête est que Storm possède deux éléments qui rendent totalement fous les joueurs de jeux de rôle : du sang et du sexe !

La recette de Stormbringer : du sang et du sexe!

Stormbringer est un jeu violent. Les personnages y sont continuellement en grand danger. La magie elle aussi est particulière, les magiciens travaillent avec des forces démoniaques, ça plaît toujours plus aux joueurs que de gérer l'aspect du magot un peu gentillet. Enfin, les persos peuvent devenir hyper-puissants. C'est malheureux à dire, mais pour certains joueurs, le but n'est pas d'interpréter un personnage mais bien de devenir le plus puissant possible.

Graal : Après le succès de Stormbringer, Oriflam décide de traduire d'autres jeux de rôle...

Philippe Dohr : Oui. Après, ça a été RuneQuest. Nos relations avec Greg Stafford étaient très bonnes. Il nous avait laissé le collier très lâche dans la traduction de Stormbringer : on avait changé des illustrations, retiré et rajouté des paragraphes. Stormbringer avait ainsi cette originalité qu'on sortait du système de la traduction française identique en tous points au jeu anglais. Ca lui a énormément plus de voir qu'on travaillait davantage sur le côté esthétique, aussi, quand on lui a dit qu'on aimerait bien avoir RuneQuest, il nous a aussitôt mis en relation avec Avalon Hill. Les droits venaient juste d'être promis à Schmidt mais le contrat n'avait pas encore été signé. On a immédiatement pris l'avion, direction Baltimore, là, on a mis un chèque sur la table : ils ont signé tout de suite ! Quant à Hawkmoon, en fait, c'est un cadeau de Stafford. Il faut savoir que ce jeu marche extraordinairement mal aux Etats-Unis ; il est vrai que la version américaine est franchement catastrophique : elle est hideuse et complètement vide. On l'a eu gratuitement contre le travail qu'on avait dépensé sur Stormbriger et les échanges d'idées qu'il y avait eus. Bref, on avait jeté le jeu au fond d'un panier en attendant le jour où viendrait l'inspiration. C'est à ce moment là qu'est intervenu Eric Simon. Il a complètement craqué sur l'œuvre de Moorcock, il a pris le jeu, l'a traduit et modifié de fond en comble. Au moins 50 % d'Hawkmoon est purement français, à tel point que la prochaine version américaine va emprunter à la version française pour être diffusée sur le marché américain.

Graal : C'est la première fois qu'un produit français traverse l'Atlantique, je crois ?

Ph. Dohr : C'est possible oui, j'espère simplement que ce ne sera pas la dernière ! En fait, c'est qu'on s'entend extraordinairement bien avec Chaosium. Quand ils ont vu le travail qu'on avait fait sur Hawkmoon, on leur a immédiatement abandonné les droits. C'est notre gloire à nous, on ne l'a jamais dit à qui que ce soit parce que c'est plus une satisfaction personnelle, ainsi la prochaine version de Storm aux USA comprend énormément d'illustrations françaises.

Graal : il y a eu aussi une tentative de création française avec Multimonde...

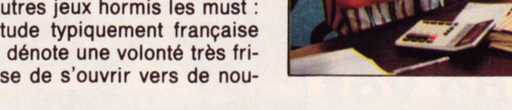
Ph. Dohr : Ouais...

Graal : Un mauvais souvenir ?

Ph. Dohr : Oui et non. Mauvais souvenir d'un point de vue financier, c'est sûr et certain. Excellent souvenir aussi parce qu'on a beaucoup appris au niveau professionnalisme. En fait, on peut dire qu'on a péché par naïveté : c'était la première fois qu'on ne supervisait pas le travail en sorte où le travail était fait complètement à l'extérieur. Bilan des courses, quand on a reçu le projet, on avait déjà pris des engagements financiers. Par ailleurs, impossible de faire machine arrière. S'il est vrai ●●●

ORIFLAM n'éditera plus jamais de jeu de rôle français





que, quand on a vu l'œuvre, esthétiquement, on n'a pas trop apprécié, il est également vrai que le principe du jeu en lui-même nous a toujours paru bon. Mais l'accueil fait par la presse et par le public a été sans appel ; honnêtement, ça nous a dégoutté du jeu de rôle, en français du moins. A l'heure actuelle, Oriflam ne fera plus jamais aucun jeu de rôle en français !

Graal : Simultanément à Multimonde est sorti Tank Leader et depuis, plus que des jeux de plateau.

Ph. Dohr : On aimait bien le wargame et on s'était aperçu qu'il n'existait pas sur le marché français de jeu de difficulté moyenne. D'autre part, l'originalité de Tank Leader est de traiter de cet aspect de la 2e Guerre mondiale qu'est le combat des blindés, extrêmement peu exploité par ailleurs. Oriflam possède également les droits sur Tank Leader Front Est que nous sortirons dès que nous l'aurons élevé à la qualité de Tank Leader Front Ouest sur lequel nous avions beaucoup travaillé. Le problème de ce type de jeux est qu'ils reviennent excessivement cher et qu'ils ne sont donc pas très rentables pour une société.



En ce qui concerne les jeux de plateau, nous en éditons deux types : nos productions et celles que nous coéditons avec d'autres sociétés étrangères en Allemagne, en Suède et en Angleterre. L'avantage de ce type d'accord est qu'il permet de diminuer les coûts de fabrication, et donc de rendre les jeux moins lourds à supporter, tout en diversifiant notre gamme. En plus, j'estime que le jeu de plateau en France n'est pas assez développé. Il y a une espèce de sectarisme dans lequel s'enferment volontiers les joueurs de jeu de rôle. Ils ne goûtent absolument pas à d'autres jeux hormis les must : attitude typiquement française qui dénote une volonté très frileuse de s'ouvrir vers de nouveaux produits. Attitude que je comprends du reste, vu la nature des jeux proposés et les prix pratiqués. Un jeu de plateau est un jeu qui demande un investissement important. Je connais très peu de gens qui sont prêts à prendre le risque d'éditer un jeu de plateau qui ne bénéficierait pas déjà d'une excellent image. Ainsi Civilization n'a été édité par Descartes que parce qu'il s'agit d'un très bon jeu qui a bénéficié d'une excellente presse durant de nombreuses années. Ce jeu est bien connu du public français, donc là, les joueurs ont une attitude beaucoup plus positive.

Les joueurs de rôle sont sectaires

Mais si vous sortez un jeu de plateau quelconque qui peut être aussi intéressant mais dont on a très peu parlé, les joueurs hésitent et je les comprends parce que, moi-même, j'ai la même attitude en magasin.

Prenons Krystal par exemple, ce jeu a été créé parce qu'il est déjà traduit en suédois et qu'il va bientôt l'être en anglais et en allemand et d'autre part parce qu'il nous permet d'élargir la base de notre public en général. C'est un jeu simple qui s'adresse plus difficilement à des joueurs confirmés qui n'y trouveront pas tout le plaisir qu'ils pourraient trouver dans des jeux plus complexes. Par contre, un joueur totalement débutant dans le jeu de simulation y trouvera son compte parce que c'est un jeu qui nécessite seulement de lire quatre pages de règles avant de commencer à jouer. Le côté simulation est aussi très bien retranscrit avec l'absence de dés, même s'il reste une part de hasard avec le tirage des cartes. L'esthétisme de la boîte est aussi un facteur très important, de même que l'impression que se fait le joueur à l'ouverture de la boîte. Il n'y a rien de pire pour un joueur débutant que d'ouvrir une boîte comme Excalibur et d'y découvrir cinq cents pions, le type quelque part va se dire « jamais je pourrai jouer à un jeu comme ça ».

Nos prochaines traductions? Pendragon et Cyberpunk!

Par contre, le type qui va trouver quatre pages de règles et quelques pions sera plus porté à faire l'expérience du jeu de simulation.

Graal : Quels sont les projets d'Oriflam aujourd'hui ?

Ph. Dohr : Tu veux des scoops et bien voilà l'ensemble de notre planning de parution. En jeu de plateau, le Roi Arthur est un jeu de la gamme Excalibur, mais alors qu'Excalibur traitait de l'aspect économique, le Roi Arthur renouera avec la légende des quêtes héroïques. En jeu de rôle, on va sortir un supplément pour Hawkmoon sur la France. Toute la France sera détaillée de fond en comble pour la période du troisième millénaire avec des campagnes, comment créer un personnage français, etc. Pour Stormbringer, La « nuit de la bête » est consacré aux cultes des seigneurs bêtes, et pour RuneQuest, « Elder Secret », dont on n'a pas encore choisi le titre en français, détaille toutes les races non humaines de Glorantha : les nains, les trolls, les elfes, etc. Ça sortira cette année, ça c'est sûr. Le reste, c'est pas encore tout à fait sûr. Pendragon devrait voir le jour cette année. La nouvelle édition est beaucoup plus touffue, plus dense, plus intéressante à mon goût. Et puis, normalement... Cyberpunk ! On est entrain de discuter avec Talsorlan Games. Coup de veine, c'est l'ex-femme de Stafford qui est la présidente de cette boîte ! Normalement, ça devrait être bon. On a choisi Cyberpunk plus pour son univers que pour son système de jeu, un peu comme Hawkmoon. Le système de jeu, je ne l'aime pas du tout, hormis la création de personnages, le reste, ça vaut rien.
Talsorian est en train de préparer une deuxième édition de Cyberpunk dans laquelle vont être refondues toutes les règles de combat et de poursuite. Là encore, nous avons obtenu l'autorisation de créer nous-mêmes des suppléments. Les véhicules notamment seront développés : faut savoir que dans Cyberpunk, en l'an 3000 ou 4000, on se trimballe encore en 2 cv ! On modifiera ce genre de trucs. Je viens à peine de recevoir les nouvelles règles de combat. Elles sont déjà nettement plus jouables : un fusil ne fait plus 5D6 de dégâts quand une grenade n'en faisait que 2. Donc voilà, ce sont les deux jeux de rôle qu'on devrait sortir ; peut-être pas les deux cette année par contre. Un autre projet enfin, Oriflam devrait sortir un jeu de plateau et de wargame, un peu dans l'esprit Cry Havoc, qui se déroulera dans le monde de Stormbringer et qui s'appellera Mournblade : un jeu simple, ce qui est déjà une bonne chose. Il incluera la magie dans le wargame et les joueurs pourront retranscrire leur personnage de JdR Stormbringer et le transformer en héros sur la carte de jeu. Une extension de ce jeu à Hawkmoon est d'ores et déjà prévue. Le principe étant de simuler les grandes batailles fantastiques du jeu de rôle. Voilà, c'est tout, on va jouer maintenant ? ●

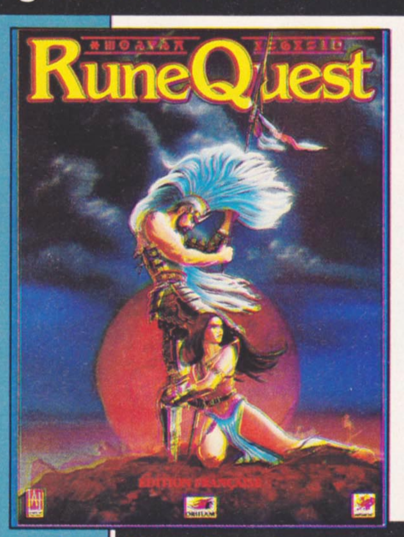
ORIFLAM SAGA

Les traducs chaosium

Sur les quatre jeux de rôle édités en français par Oriflam, trois sont des jeux produits à l'origine par la firme Chaosium aux règles si proches qu'elles se confondent parfois (Stormbringer est totalement compatible avec Hawkmoon et ces deux jeux n'ont que peu de différences techniques avec RuneQuest).

Les «règles Chaosium» sont basées sur une idée simple et efficace: les différents talents des personnages sont définis en termes de «compétences», exprimées par un pourcentage plus ou moins élevé, la réussite d'une action dépendant d'un simple jet de «dé 100» sous la valeur de la compétence. Pas de «niveaux», ni de classes de personnages, réalisme et jouabilité sont pour une fois conciliés.

Tout feu, tout flamme, la gamme JdR d'Oriflam



RuneQuest

Une boite contenant le livre de règles de 240 pages, un récapitulatif des tables principales de 16 pages, et une carte du monde de Glorantha grand format mais en noir et blanc composent ce jeu.

Un grand parmi les jeux de rôles, ce jeu créé par Greg Stafford, Steve Perrin et bien d'autres est né en 1978, c'est donc aussi un grand ancien! La version française d'Oriflam (1987) est la traduction des règles de la troisième édition (qu'il est convenu d'appeler Runequest III) enrichie du monde de Glorantha, un univers d'héroic-fantasy fouillé et plus original qu'il n'y parait.

Les **règles** tirent leurs origines du «basic role playing» de Chaosium et si elles en représentent la version la plus aboutie et la plus complète, elles ne dépayseront pas les joueurs connaissant déja les autres jeux basés sur ce système (Appel de Cthulhu, Stormbringer et Hawkmoon).

Un des intérêts des règles de Runequest est de permettre au joueur de composer n'importe quel personnage sans être «coincé» par des archétypes obligatoires, même si une cinquantaine de «métiers» sont proposés, il ne s'agit que de suggestions dont le joueur expérimenté peut s'affranchir pour bricoler un aventurier «unique» en son genre.

Les règles sont très complètes, je l'ai dit, et le livre de 240 pages peut rebuter le lecteur, pourtant la jouabilité est excellente, car si vous débutez ou êtes du genre «le rôle d'abord» vous pouvez parfaitement négliger 80% de ces règles. Seul le meneur de jeu se doit de les maitriser toutes. Par contre, si vous désirez approfondir les choses, il faudra vous armer de patience et surtout jouer vos personnages car (c'est une des forces du jeu) le joueur découvrira les règles en même temps que son alter-ego, le monde de Glorantha et ses lois.

Le monde de Glorantha est un univers mystique, très riche, développé dès 1965 par Greg Stafford. L'inspiration ne vient pas de la «fantasy» classique, médiévale mais de l'antiquité greco-latine. Le monde est actuellement dominé par un empire civilisé et conquérant (mais aussi décadent et mauvais), l'empire Lunar, très proche de l'empire romain historique. Des peuples «barbares» subissent le joug Lunar (non sans résistance bien sûr), référence directe aux Celtes ou Germains de l'antiquité. Les peuples en question ne sont pas tous humains par ailleurs, comme dans la plupart des JdR plusieurs races intelligentes se partagent les terres: Trolls, Elfes, Nains... Canards(!) et bien d'autres races sont accessibles aux joueurs. Mais attention! Si ces noms vous «disent quelquechose», les races ainsi désignées sont parfois très différentes des stéréotypes habituels.

Glorantha connait l'éternelle opposition entre Loi et Chaos, les agissements des dieux et des héros modifiant parfois l'équilibre de la balance cosmique. Dans ce monde il est plus important de se positionner par rapport à ces forces que d'être «bon» ou «méchant». Les panthéons gloranthiens sont bien décrits et extrêmement cohérents.

aides de jeu et extensions :

LE MAITRE DES RUNES (écran, livre de 96p. et 2 cartes, 149f.)

C'est la première extension éditée par Oriflam, elle comprend de nouvelles règles (notamment sur les combats navals et les courses de chars (*), une présentation des combats d'arène, une trentaine de «monstres», une description de trois cultes, des données économiques sur Glorantha et bien sûr des scénarios... Bref beaucoup de bonnes choses. L'écran du maitre avec les tables principales et un verso illustré, une carte à l'échelle des figurines représentant une arène et une piste de courses de char, avec les pions idoines, viennent compléter la liste.

LES MONTS ARC EN CIEL (livre de 96p. 118f.)

Deux scénarios «points de départ de campagne» et un bestiaire de plus de soixante créatures («l'ancien Compendium des espèces d'Everseer). Ce livre décrit le pays Sartarite, lieu de la plupart des scénarios de RuneQuest.

LES DIEUX DE GLORANTHA (album cartonné de 194p., 178f.)

Premier des suppléments de luxe pour Runequest, ce beau livre décrit les très nombreux cultes de Glorantha. Plus qu'une simple compilation de divinités diverses, c'est une introduction à la mystique de cet univers, permettant à travers les rapports entre les dieux de saisir la culture même des peuples qui les vénèrent. Cela fourmille de détails sur l'histoire gloranthienne et la vie de tous les jours.

GENERTALA (album cartonné de 160p., carte couleur, 199f.)

Genertala est le continent de Glorantha où se déroulent quasiment toutes les aventures. Ce second supplément de luxe est un atlas géographique, politique et historique, agrémenté d'une grande carte en couleur des régions décrites (80× 50cm). Mais vous y trouverez aussi des informations sur la «guerre des héros», événement qui bouleversera le monde (et accessoirement votre campagne).

Sachez enfin qu'existent pour les règles de Runequest plusieurs autres univers de jeu, hélas non encore traduits en français. La «Terre alternative» par exemple, une série d'aides de jeu permettant de placer ses «campagnes» dans un environnement historique (l'épopée viking, le Japon médiéval etc...)

Stormbringer et Hawkmoon

..Ou le cycle du champion éternel. Ces deux jeux de rôle sont directement tirés des oeuvres de Michael Moorock, célèbrissime auteur de science-fiction (entre autres). Ils se déroulent en des lieux et des époques très différentes (les aventures de Stormbringer prennent place dans un univers d'héroic-fantasy : *«les Jeunes Royaumes»*, alors que Hawkmoon vous fera découvrir la Terre du 54e siècle), mais sont gérés par le même système de règles (moins de travail pour les joueurs donc).

Cependant les règles ne sont pas le seul lien entre eux: *«Au travers de plusieurs romans.., Moorcock a dévelopé des concepts importants: la lutte éternelle entre les forces de la Loi et du Chaos, l'existence de nombreux mondes parallèles à travers lesquels les aventuriers peuvent voyager et le besoin permanent d'un super-héros appelé le Champion Eternel, qui se réveille pour rétablir le délicat équilibre entre la Loi et le Chaos»*. Pour Stormbringer, le Champion est Elric de Melniboné tandis que pour la Terre du Tragique Millénaire, ce sera Dorian Hawkmoon. **Donc, les personnages des joueurs peuvent être amenés à changer d'univers, passer d'un jeu à un autre, voire découvrir un autre univers**, sorti de l'imagination du meneur ou de Moorcock (lequel, Arioch en soit loué, n'est pas mort et continue à créer des mondes et des Champions).

Dans tous les cas, les sources d'inspiration ne manquent pas et les romans de Moorcock seront lus avec profit par les joueurs désirant connaitre à fond l'univers de jeu.

Stormbringer

La boite contient trois livrets (livre du maitre, livre du joueur et livre de magie), un récapitulatif des tables principales de 16 pages et une carte noir et blanc des Jeunes Royaumes.

Ce jeu est de Ken St André et Steve Perrin, les personnages vivent dans les Jeunes Royames, théâtre des aventures d'Elric le Nécromancien, monde médiéval où la magie noire du Chaos s'oppose aux forces naturelles de la Loi. La sorcellerie, quelle que soit son origine, tient une grande place dans le jeu, mais les personnages ne la maitrisent pas directement et doivent passer par l'entremise de démons ou d'élémentaires, créatures souvent puissantes et d'un commerce... dangereux! Ainsi un jeteur de sort, pour lancer une «boule de feu» sur un gêneur, devra invoquer une Salamandre (élémentaire du feu) et la contrôler suffisamment longtemps pour que la créature aille «roussir la barbe» de l'ennemi. Même les objects magiques sont des créatures ayant leur volonté propre (Stormbringer, l'épée vampire d'Elric est en fait un Démon de combat sous forme d'arme). **Dans ce monde la magie est toute puissante, mais extrêmement risquée!**

Bien sûr les joueurs ne sont pas tenus de respecter à la lettre les romans de Moorcock, et leurs aventures peuvent prendre place à des époques différentes de celles du mélniboneén albinos.

aides de jeu et extensions :

ECRAN DU MAITRE (88f.)

Derrière ses quatres volets illustrés, les tables les plus utiles sont résumées. Il est vendu avec un scénario de seize pages, «L'oeil de Straasha», de P. Buttin et P.Dohr, une création française donc...

DEMONS ET MAGIE (livre de 78p., 114f)

Traduit de l'anglais, des facultés pour les démons, de nouvelles créatures, les «runes de Rathdor», des objets magiques originaux et deux scénarios de bonne taille ou «rien ne vous sera épagné: luxure, haine mortelle, pièges ignobles, prophéties sinistres...»

LE CHANT DES ENFERS (trad., livre de 80p., 109f.)

A nouveaux des créatures, héros, objets magiques originaux etc. Et pas moins de six scénarios se déroulant sur l'ensemble des Jeunes Royaumes ou presque... Et deux aventures «solo» pour les joueurs isolés (ou associaux!)

L'OCTOGONE DU CHAOS (trad., 46p., 79f.)

Des règles supplémentaires pour les batailles à grande échelle. Un grand scénario où il faut sauver les Jeunes Royaumes eux-mêmes!

LE VOLEUR D'AMES (trad., 128p., 128f)

Très vaste campagne de jeu. Les aventuriers partent en chasse du Loup Blanc... Elric en personne! Les plus ambitieux affronteront-ils l'albinos et son épée Stormbringer?

LE LOUP BLANC (trad., 80p., 114f.)

Dernière extension en date, on y trouve la description de trois temples (Sombre Flèche le temple vivant de Mabelrode; la Flamme éternelle de Kakatal, repaire d'une secte d'assassin du feu; Haven enclave de la Loi aux frontières du Chaos), un système de règles navales avec plans des bateaux à l'échelle des figurines, le Pandémonium décrivant les plus puissants démons jamais vomis par les enfers et enfin une campagne amenant les personnages dans l'enfer jaune des dieux du Chaos.

Hawkmoon

Auteurs: Kerie L. Campbell-Robson et Sandy Peterson

La boite semblable à celle de Stormbringer contient: livre du joueur, livre du maitre et livre de la... Science, un livret de référence de seizes pages et une carte de l'Europe du Tragique Millénaire.

La terre du 54e siècle, des milliers d'années après le Tragique Millénaire... «*La majeure partie du monde a régressé vers une société quasi-féodale, même s'il subsiste encore quelques reliquats des prouesses technologiques de l'ancienne civilisation*».

Le jeu est inspiré de la «saga des runes» de Moorcock, oeuvre des années 70. Ici, la science a des allures de magie, et les «savants» se basent sur des concepts à moitié oubliés, à moitié compris, très différents de la science du XXe siècle. A l'inverse des Jeunes Royaumes de Stormbringer, ce monde est très largement dominé par les forces de la Loi... Hélas, le résultat n'est pas plus plaisant, car bien sûr, **tout comme le monde d'Elric, la terre du Tragique Millénaire est un monde profondément déséquilibré.**

Les affreux de l'histoire s'appellent les Granbrettons, un empire cruel, fasciste et ultra-violent, ultra-xénophobe, leurs dieux se nomment Jhone Phown, Jhorg et Rhunga... Bref, si vous êtes anglophobe précipitez vous sur ce jeu!

aides de jeu et extensions

ECRAN DU MAITRE DE JEU (88f.)

Un incendie du plus bel effet illumine le verso de ce quadriptique; au recto, on trouve évidemment, les tables principales d'Hawkmoon. Un scénario français de P.H. Pevel de seize pages «Pour qui sonne le Glas», au menu: magouilles granbretonnes et technologie de savant fou.

L'ILE BRISEE (trad., 120p., 134f.)

Attention! Cette campagne peut être jouée par des personnages d'Hawkmoon comme de Stormbringer et de préférence par un panachage des deux... En effet les aventuriers seront amenés à visiter les deux mondes pour rencontrer leur destin. Vous trouverez aussi dans ce livre une description complète de l'Eire (Irlande), tout sur les ordres granbretons, une liste de gadgets scientifiques et une nouvelle de Sandy Peterson.

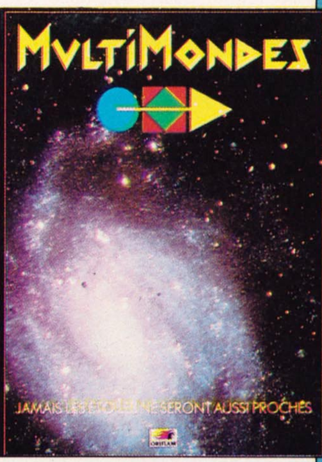
Multimonde

C'est un jeu de rôle de Science-Fiction, de création française, ses auteurs: Cyril Cocchi, Hervé Fontanière, Michel et Pascal Gaudo.

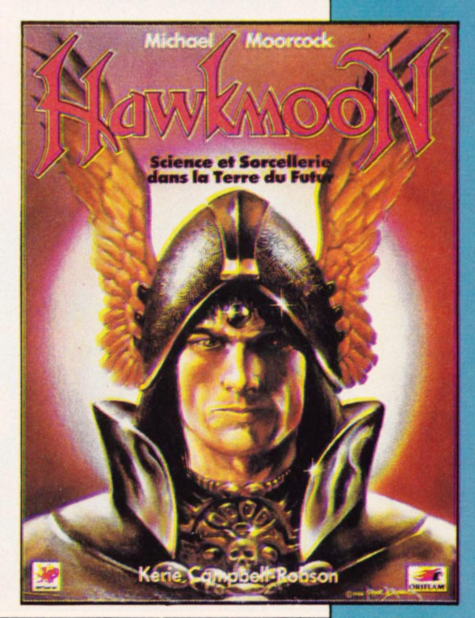
La boite contient trois livrets: «le jeu», exposant les règles; «high-tech», le catalogue d'objets futuristes; «le contexte», le plus épais des trois, présentant le monde de l'an 2488. Et aussi une disquette souple 5'' 1/4 pour compatible IBM PC, d'aide à la création de personnage et un livret de «test d'orientation» là aussi en fait une aide à la création de personnage.

Multimonde vous propose d'être un membre de l'agence spatiale, un organisme aux missions variées de recherche, d'exploration et d'intervention. En ce XXe siècle, le Conseil des Planètes Unies rassemble non sans quelques tensions les différentes planètes et colonies humaines du système solaire, la diplomatie reprend ses droits après une longue période d'isolement: «le grand voile», qui a vu la société terrienne régresser alors que d'autres planètes prenaient le devant de la scène.

Les personnages de Multimonde sont tous des humains, même si certains peuvent posséder des caractéristiques physiques ou intellectuelles particulières faisant d'eux des «mutants». Mais l'homme n'est pas la seule forme de vie connue, une petite colonie de réfugiés centauriens (êtres des planètes d'Alpha du Centaure) s'est installée dans le système solaire. Les Centauriens sont bien accueillis par les humains, mais se montrent d'une discrétion exemplaire... Tellement que les bruits les plus fantaisistes courent à leur sujet. Souvent pris comme conseillers pour les affaires humaines, certains n'hésitent pas à accuser ces extra-terrestres d'être les machiavéliques maitres occultes du C.P.U.! ●







OU TROUVER L'INSPIRATION?

Bien souvent on éprouve soudain une envie pressante de se faire un p'ti scénar de tel ou tel jeu, et c'est justement dans ces moments-là que l'on ne retrouve plus ses vieilles notes ou tout simplement le scénario amoureusement préparé ou adapté quelques mois avant. Voici une liste de scénarios parus dans la presse spécialisée, juste de quoi vous dépanner.

RQ: Runequest **ST:** Stormbringer **HK:** Hawkmoon

GRAAL

N°04 (ST) L'Oeuf pourpre
N°04 (RQ) La Cité des Princes Brigands
N°05 (RQ) Assassinat à Jansholm
N°07 (RQ) Mirage de vie
N°10 (RQ) La vallée de la discorde
N°12 (ST) Blocus
N°15 (ST) La Longue Nuit
N°16 (ST) La Cathédrale
N°17 (ST) Le mystère de la proue
N°18 (RQ) Prémices de rébellion
N°19 (ST) Royaume de cendres

CASUS BELLI

N°38 (RQ) Poussière d'espoir
N°39 (ST) La quête du baton runique
N°46 (RQ) La peau
N°47 (RQ) Le rire du Démon
N°48 (HK) Dossier Hawkmoon
N°49 (RQ) L'ombre du chaos
N°52 (Sc. RQ) La coupe d'Aram
N°53 (Sc. ST) Au dela des ténèbres

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

N°7 (RQ) L'habitant du blizzard
N°10 (ST) Cymenne ou la malédiction de Maluk
N°13 (HK) La reine noire

DRAGON RADIEUX

N°10 (ST) la mission
N°11 (ST) L'émeraude de Makhijan
N°15 (RQ) Les brumes de Xanthia
N°19 (ST) Passée la porte du Chaos
N°22 (ST) Pour la gloire de Lormyr



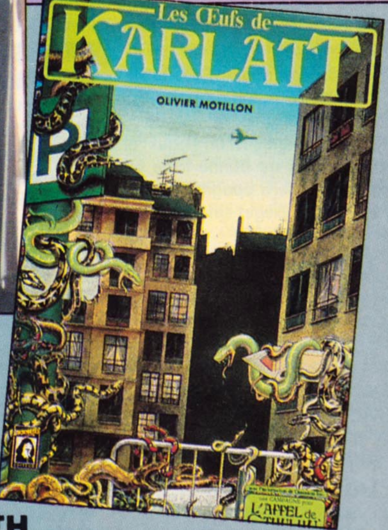
ECRAN BERLIN XVIII
SIROZ productions

Il est beau, il est joli, il est accompagné d'un superbe scénario de 8 pages sur les extrémistes de l'IRA à Berlin et il devrait être en magasin quand vous lirez ces lignes. Nos espions l'ont photographié pour vous avant sa parution.



ECRAN IN NOMINE SATANIS
SIROZ productions

Il est beau, il est joli, il est accompagné d'un superbe scénario de 16 pages. Il devrait être en magasin quand vous lirez ces lignes. Nos espions se sont faits piquer en prenant la photo.



NOUVEAUTES DU MOIS

LE LOUP BLANC
Oriflam



Loup Blanc contient la description détaillée de trois temples (avec les plans, leurs habitants, leurs défenses, etc). Sombreflèche est dédié au Chaos, Haven à la Loi et le temple de la Flamme Eternelle est dédié à Kakatal. Vous y trouverez également des règles navales très utiles, avec les fiches de navire de la plupart des vaisseaux des Jeunes Royaumes et du Tragique Millénaire. On peut désormais simuler sans problèmes les tempêtes, les attaques de pirates, etc. Un scénario féroce (pour des aventuriers expérimentés) présente l'Enfer Jaune, un plan chaotique d'âmes damnées dont vos personnages auront du mal à sortir. Enfin, un chapitre intitulé Pandémonium détaille quelques ''curiosités'' des Jeunes Royaumes, comme les larves des limbes, les anamorphosis, les marins de Pyaray, etc. Un bon supplément pour les amateurs de **Stormbringer.**

FB.

LES ŒUFS DE KARLATH
Jeux Descartes

Annoncé depuis plusieurs années, cette campagne, la première de création française pour l'Appel de Cthulhu, est enfin en vente. La tradition des suppléments destinés à l'**Appel de Cthulhu** est respectée : présentation générale de bonne qualité, nombreuses aides de jeu, personnages fouillés, intrigue complexe mais prenante. On remarquera également l'effort fait sur le côté ''prêt à jouer'', avec une chronologie précise, le rappel des jets de dés à effectuer, les plans nombreux et clairs ainsi que les caractéristiques détaillées des principaux personnages rencontrès (avec leur emploi du temps). La principale originalité du scénario est qu'il est conçu pour être joué dans les années 80. Les épisodes se situant en France tiennent compte de la spécificité de notre pays et des mentalités de ses habitants.

Après cette longue attente, c'est un supplément complet, abouti et pensé qui nous est livré. Les nombreuses illustrations sont, dans l'ensemble, efficaces et bienvenues. Une réussite.

FL.

OBJECTIF TERRE
Flamberge

Voici un nouveau supplément pour les **Divisions de l'Ombre** (déjà la troisième extension). **Objectif Terre** décrit trois races extraterrestres, les Szlorgs reptiliens (avec la description d'un de leur vaisseaux), les Zeugmas et les Xarens (ces deux dernières races luttant contre la première), ce qui devrait ravir les joueurs. Les races sont assez bien décrites, avec leurs origines, buts, forces et faiblesses, organisation et quelques individus importants. La base lunaire de Phoebe est aussi détaillée et il y a deux scénarios. Pour les amateurs.

FB.



LES AVENTURIERS
Stonehenge Production

Sous-titré ''le jeu de rôle des années 50'', **Les Aventuriers** est le premier vrai jeu de rôle sur support magnétique. Il se présente sous la forme de deux disquettes pour Amstrad CPC (des versions Atari ST et Amiga sont prévues, mais pas encore disponibles) et d'une feuille de personnage. Ces deux disquettes contiennent le livre du joueur et le livre du maître, deux scénarios, un mini-guide des années 50 et un programme de création de personnage. Le système de jeu est calqué sur celui de Chaosium. Votre personnage est défini grâce à une dizaine de caractéristiques, un métier, et un choix de compétences (il y en a une soixantaine). Il y a une localisation des coups et votre personnage peut avoir des pouvoirs psi et récolter des phobies. Les règles (jusqu'au nom des compétences) rappellent quand même un peu trop **L'Appel de Cthulhu** et s'il ne s'agit que de jouer les Bob Morane dans les années 50, on peut se demander s'il était vraiment nécessaire de sortir un jeu sans réelle originalité plutôt qu'un ''sourcebook'' sur cette période. En ce qui concerne les extensions, Stonehenge (12 avenue Junot, 75018 Paris), annonce un écran de jeu, un guide des années 50 et un recueil de scénarios pour bientôt. On jugera sur pièces mais je suis loin d'être convaincu, à la fois par la formule informatique et par l'intérêt de ce jeu.

FB.



LES CREATURES DES CONTREES DU REVE
Jeux Descartes



Présenté comme les **Montres de Cthulhu**, c'est-à-dire sous la forme d'un luxueux livret de 64 pages détaillant très précisément 26 créatures des contrées du rêve, ce supplément est tout simplement superbe. Les peintures de Mark Ferrari sont très belles et les descriptions pseudo-scientifiques en regard sont amusantes et utiles. De plus, ce qui ne gâte rien, il est très pratique. En effet, contrairement au livret des **Monstres de Cthulhu** qui présentait des créatures familières au joueur de l'**Appel**, les monstres des contrées du rêve sont beaucoup moins connus et ce supplément incitera certainement beaucoup de joueurs à faire rêver leurs investigateurs. Très belles également, les cartes du monde inférieur et des contrées du rêve terrestres seront fort utiles aux gardiens des arcanes.

FB.

INTERVENTION DIVINE
SIROZ productions

Derrière une couverture arborant un croisé vêtu d'une armure étincellante et armé d'une épée longue, ce premier supplément d'**In Nomine Satanis / Magna Veritas** contient tout ce dont un maître de jeu a besoin pour étendre les possibilités de ce jeu. On y trouve 5 scénarios (2 pour Magna Veritas, 2 pour In Nomine Satanis et un dernier, jouable seulement avec des personnages humains).

Ces aventures vous mèneront de la Bretagne aux Philippines, en passant par les Etats-Unis et le Paris des années vingt. A ceci s'ajoutent quelques règles sur les incubes, succubes et autres êtres divins ou maléfiques que tout personnage-joueur sexuellement actif pourrait être amené à enfanter ainsi que quelques précisions sur l'Enfer, le Paradis et surtout sur la façon de s'y rendre pour le meilleur et pour le pire.

Les differentes sortes de Serviteurs et de Soldats de Dieu sont ensuite décrits en détail (avec chants de guerre à l'appui). Les 22 dernières pages sont consacrées à des personnages prêt à jouer illustrés (complets, avec histoire personnelle, description psychologique, pouvoirs et couverture) à raison d'un par Archange et par Prince-Démon. Le tout est agrémenté de nouvelles (placées dans des cadres grisés), de dessins et d'indices à découper (pour les scénarios).

M.N.

DRAGON NOIR
Eurogames

Attendu depuis quelque temps par les adeptes de la série **Cry Havoc**, c'est un jeu nouveau et original que vient d'éditer Eurogames. Le matériel est beau, avec quatre cartes semi-rigides (un compromis quasi-idéal entre le trop souple façon Victory Games et le dur au prix élevé façon Avalon Hill), les pions couleur au graphisme évocateur, les éléments de terrains (non pré-découpés, ce qui est dommage) et les aides de jeu.

Le jeu oppose les rebelles exilés aux «gros vilains». De nombreuses races sont présentes: elfes, nains noirs, orks, trolls, goblins, morts-vivants, gargouilles, etc...

Le système de jeu, volontairement simple, permet de jouer sans apprentissage. La phase de jeu est classique (tir offensif, mouvement et tir défensif, combat) et rapide. Les rèsgles de tir aux armes à distance sont efficaces et agréables. Mais ce système a ses limites, auxquelles il est cependant relativement simple de remédier. En premier lieu, l'absence d'importance de l'orientation des personnages (c'est surtout critique dans le cas des cavaliers, qui peuvent se défendre sans problème contre une attaque venant de derrière). Il suffit de convenir qu'un cavalier ne peut combattre que dans les trois hexagones lui faisant face. En second lieu, la magie. Le système de magie est en effet assez mal conçu. Un exemple: les deux magiciens sont sur la carte, à moins de dix hexagons, avec 50 points d'énergie; le premier qui utilise la magie ne peut plus contrer un sort faisant apparaître les morts-vivants et se retrouve donc en mauvaise posture. Là encore, on peut convenir qu'un sort de contre est toujours possible en dépensant l'ensemble de ses points d'énergie et en étant assommé par l'effet de cette dépense massive.

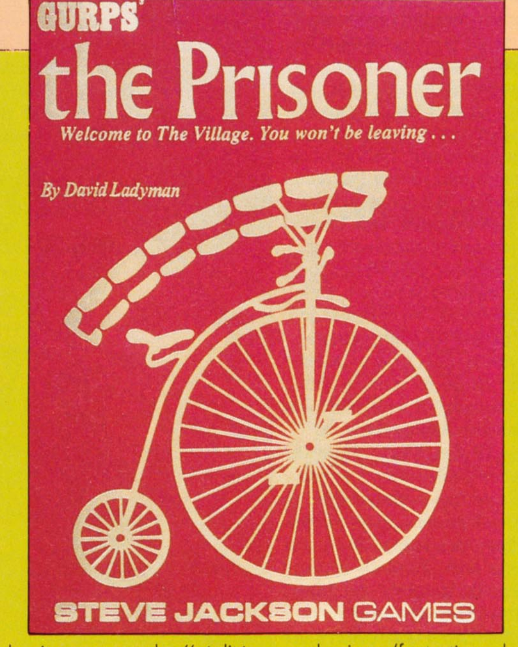
Les sept scénarios peuvent se jouer individuellement ou en campagne. Certains sont très bien (comme la source magique), mais on pourra leur reprocher de n'engager que quelques maigres forces.

Ce jeu est le premier jeu de combat médiéval fantastique qui tient la route et il suffit de quelques modifications bénignes pour en faire un excellent jeu de plateau, ce qui ne peut que vous encourager à l'acquérir.

FL.



GURPS THE PRISONER
Steve Jackson Games



Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre !

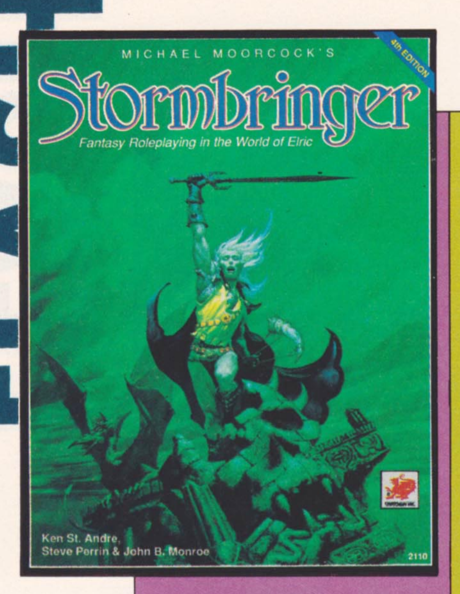
Nouveau supplément pour le système GURPS, **The Prisoner** est sensé vous permettre de faire évoluer vos personnages dans le Village de la célèbre série télévisée des années 60-70. Dans un livret compact, vous trouverez un excellent travail de recherches et de compilation sur l'univers oppressant et totalitaire du Village: le travail, l'éducation, les vêtements, le gouvernement, la surveillance font chacun l'objet d'un paragraphe. On trouve même une carte du Village, la description des habitants (y compris la voix, le superviseur et même le numéro 6) et des principaux lieux du Village (le café, le dôme vert, le sous-sol).

Un chapitre propose des ''réalités alternatives'' qui permettent d'inclure le Village dans n'importe quel univers (fantastique, horreur, science-fiction, et même western ou médiéval), d'autres chapitres traitent de la bizarre ''science'' que détiennent les dirigeants du Village (les rêves, le traitement de choc, etc.) et de la façon de jouer en campagne.

Il y a également un scénario relatant l'arrivée des personnages dans le Village, ainsi que le synopsis de tous les épisodes de la série. Enfin, en marge, se trouvent de nombreux extraits des dialogues savoureux des épisodes télévisés.

Ce supplément est une excellente source de documentation sur la série du Prisonnier, mais le principal reproche que l'on peut lui faire est qu'il est assez limité. Les scénarios possibles ne sont pas légion et vos joueurs risquent de vite se lasser du Village. Par contre, il est tout à fait indiqué si vous jouez à **James Bond**, par exemple, pour varier un peu et dépayser vos joueurs.

FL.



STORMBRINGER 4e édition
Chaosium

Chaosium vient de publier la **4e édition** de **Stormbringer** aux USA. Rassurez-vous, presque rien n'a changé sinon les illustrations. La nouvelle version, présentée sous forme de livre broché, bénéficie d'une superbe couverture de Michael Whelan et de nombreuses illustrations d'illustrateurs français (Alain Gassner, Guillaume Sorel, etc) tirées de la version française. Il y a aussi un cahier couleur comprenant de superbes peintures d'artistes anglais et américains et la classique carte des Jeunes Royaumes.

FB.

EMPIRE IN FLAMES
Games Workshop

Présenté sous la forme d'un gros livre cartonné, **Empire in Flames** est une grande campagne pour le jeu de rôle **Warhammer**. Pour éviter l'effondrement de l'Empire et la guerre civile, les aventuriers sont engagés pour retrouver le légendaire marteau de Sigmar Heldenhammer au coeur des montagnes du Feu Noir. Leur tâche ne sera pas facile, entre les intrigues politiques et les violences quotidiennes auxquelles ils seront confrontés. Une campagne ambitieuse (il faut **encore** sauver le monde!), mais très intéressante et écrite avec brio par Carl Sargant. Plusieurs points de départ sont proposés et selon celui que vous choisirez, cette aventure peut prendre la suite de **Power Behind the Throne**, de **Something Rotten in Kislev**, ou être indépendante. Enfin, il y a huit pages d'aides de jeu sur papier fort à découper. Une bonne campagne pour des personnages expérimentés.

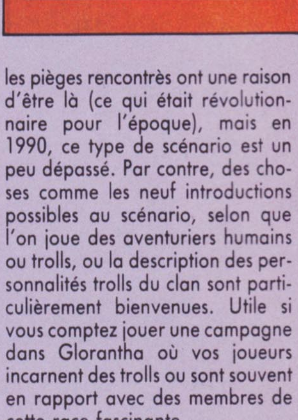


FB.

BLOOD AND IRON
Games Workshop

Games Workshop semble vouloir se lancer dans l'édition de peintures fantastiques! Après **Ratspike** (critiqué le mois dernier), **Blood and Iron** est un recueil de dessins et de peintures de Les Edwards. Beaucoup de ses couvertures de livres de fantastique et de science-fiction (dont de nombreux «Conan») sont reprises ici, la plupart étant inconnues en France. Peu de peintures réalisées pour des jeux sont reprises, mis à part la couverture d'**Heroquest** et quelques illustrations pour **Dark Future** et **Call of Cthulhu**. Il y a également de nombreux crayonnés très poussés, qui montrent bien la façon de travailler de cet artiste. Un très beau bouquin.

FB.

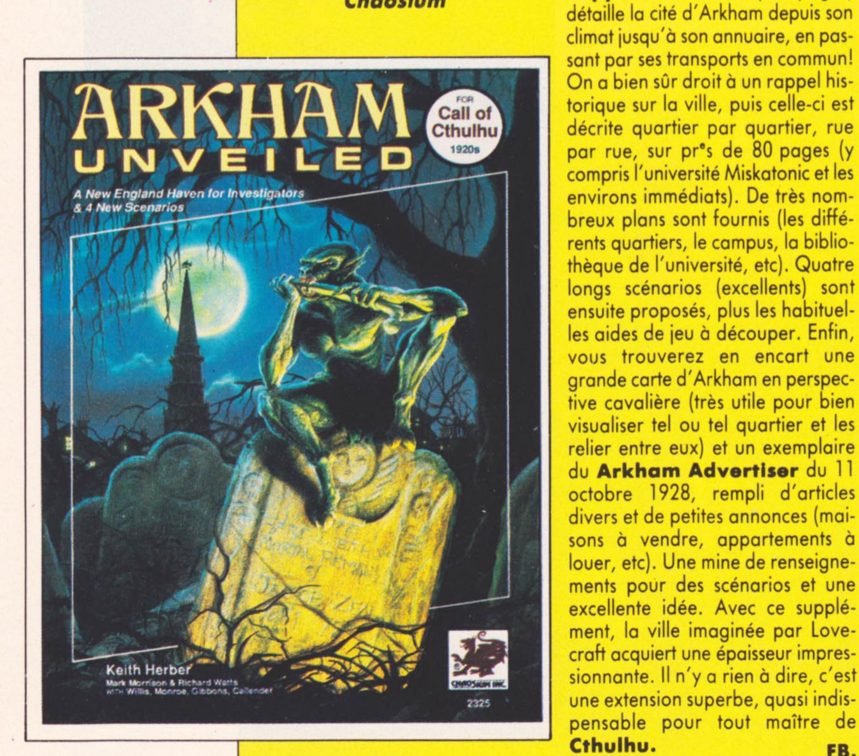


EL JUEGO DE ROL
Joc International

En Espagne aussi, le jeu de rôle bouge! Voici la version espagnole de **Star Wars** (identique aux versions américaines et françaises). Tout sur la fuerza y los Jedi dans la langue de Cervantés, une bonne manière d'apprendre l'espagnol, non?

FB.

ARKHAM UNVEILED
Chaosium



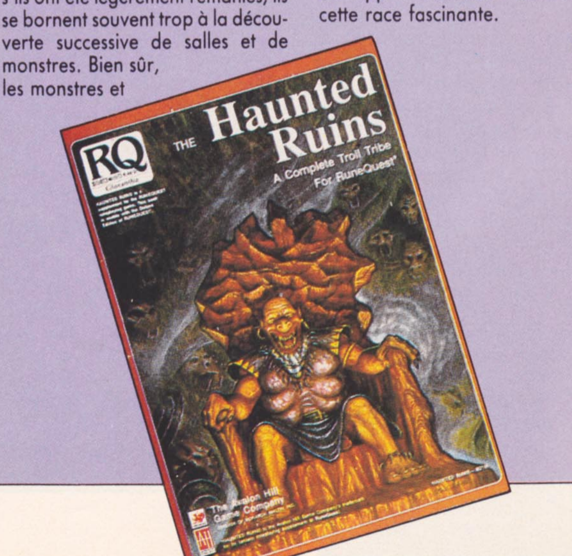
Comme son nom l'indique, cette grosse extension pour l'**Appel de Cthulhu** (160 pages) détaille la cité d'Arkham depuis son climat jusqu'à son annuaire, en passant par ses transports en commun! On a bien sûr droit à un rappel historique sur la ville, puis celle-ci est décrite quartier par quartier, rue par rue, sur pr°s de 80 pages (y compris l'université Miskatonic et les environs immédiats). De très nombreux plans sont fournis (les différents quartiers, le campus, la bibliothèque de l'université, etc). Quatre longs scénarios (excellents) sont ensuite proposés, plus les habituelles aides de jeu à découper. Enfin, vous trouverez en encart une grande carte d'Arkham en perspective cavalière (très utile pour bien visualiser tel ou tel quartier et les relier entre eux) et un exemplaire du **Arkham Advertiser** du 11 octobre 1928, rempli d'articles divers et de petites annonces (maisons à vendre, appartements à louer, etc). Une mine de renseignements pour des scénarios et une excellente idée. Avec ce supplément, la ville imaginée par Lovecraft acquiert une épaisseur impressionnante. Il n'y a rien à dire, c'est une extension superbe, quasi indispensable pour tout maître de **Cthulhu**.

FB.

THE HAUNTED RUINS
Avalon Hill

Ce livret est le dernier supplément consacré aux trolls de **RuneQuest** que publiera Chaosium. Il détaille très précisément une tribu troll, le clan Sazdorf, et propose quelques scénarios. La vie et le fonctionnement d'un clan troll est intéressante et utile, mais il faut reconnaître que les scénarios ont un peu vieilli. Ils sont parus à l'origine dans **Trollpack** en 1982 et même s'ils ont été légérement remaniés, ils se bornent souvent trop à la découverte successive de salles et de monstres. Bien sûr, les monstres et les pièges rencontrès ont une raison d'être là (ce qui était révolutionnaire pour l'époque), mais en 1990, ce type de scénario est un peu dépassé. Par contre, des choses comme les neuf introductions possibles au scénario, selon que l'on joue des aventuriers humains ou trolls, ou la description des personnalités trolls du clan sont particulièrement bienvenues. Utile si vous comptez jouer une campagne dans Glorantha où vos joueurs incarnent des trolls ou sont souvent en rapport avec des membres de cette race fascinante.

FB.



Encore plus fou, encore plus délire : trois nouvelles vignettes livrées à la sagacité des neurones dégénérés de votre imagination galopante.

Pour les mauvais qu'étaient pas là le mois dernier, je réexplique le principe. Le but du jeu, c'est de créer un scénar le plus délirant possible autour de trois faits divers ahurissants, tirés au hasard du carnet de mémoires de Johnatan d'Eriksborg, le scribe fou.

Une fois que vous êtes sorti de vos transes et que vous avez pondu le scénar, vous nous l'envoyez. Nous, on réunit des timbrés directement sortis de l'asile qui sélectionneront les impubliables pour les publier le mois d'après, avec en prime le cadeau surprise dont le mauvais goût n'a d'égal que son extrême rareté.

Si vous n'avez toujours rien compris à ce que je vous raconte, allez voir page 20 pour les gagnants du mois précédent.

Attention : vous n'avez que jusqu'au 16 juin pour nous faire parvenir vos chefs d'œuvre à :
GRAAL, Festival d'impros,
1, rue du Parc, 93130 Noisy-le-Sec
ou sur **36-15 AKELA** rubrique GRAAL

FESTIVAL D'IMPROS



L'ASSASSIN ÉTAIT POURTANT SEUL DANS SA CELLULE CLOSE QUAND IL A ÉTÉ ENFERMÉ DANS UNE BOÎTE CUBIQUE DE TRENTE-TROIS CENTIMÈTRES DE CÔTÉ IL EST SANS DOUTE MORT DE PEUR DU FAIT DE SA CLAUSTROPHOBIE ! ...



L'ARBRE AUX PENDUS A TRÈS MAUVAISE RÉPUTATION. SURTOUT LORSQU'ON RETROUVE RÉGULIÈREMENT LE LINGE SALE DES NOTABLES QUI Y SÈCHE À LA PLUS HAUTE BRANCHE AVEC PARFOIS CES MÊMES NOTABLES À L'INTÉRIEUR...



DANS CE CERCUEIL, ON A RETROUVÉ DEUX CADAVRES, ALORS QU'ON N'EN AVAIT ENTERRÉ QU'UN SEUL, LE CROQUE-MORT EST FORMEL ! ...

DANS QUELQUES MOIS...

Tout d'abord, sachez que **Eurodélire** et **Ludogames** ont décidé de travailler ensemble tout en gardant chacun leur identité. Local commun, échanges au niveau de la tête et des jambes, concertation des politiques éditoriales (délais, par exemple...) et accord pour la commercialisation des produits. Dans ce cadre, **Ludodélire** prend en charge la distribution des jeux **Eurogames** dans les magasins spécialisés à partir de cet été.

Plein de nouveautés chez **I.C.E : Cyberogues** (un supplément pour Cyberspace détaillant de nombreux PNJ) devrait déjà être sorti quand vous lirez ces lignes. **Emer, the Greater Continent** est un gros supplément pour Shadow World. Il se présente sous forme d'une boîte avec une grande carte couleur et deux livrets de 96 pages et traite du plus gros continent du monde de Shadow World. Le **Rolemaster Companion IV** paraîtra au même moment (normalement en juin). Vous aurez droit en juillet à **Gorgoroth,** une campagne pour MERP qui détaille la montagne du destin et les alentours, et à deux suppléments pour Cyberspace : **The Body Bank** (scénarios) et **Death Valley Free Prison** (une campagne). Enfin, I.C.E compte publier une collection de jeux de plateau très simples intitulée **Metal Express**. Chaque jeu contiendra des figurines en plomb et les règles présenteront plusieurs niveaux de difficulté. Le premier sera **Silent Death** qui est un jeu de combats de vaisseaux dans l'espace.

FASA continue à développer la gamme Shadowrun avec **The Seattle Sourcebook** (qui détaille la bonne ville de Seattle dans ce futur alternatif) et deux scénarios, **Bottled Demon** et **Queen Euphoria**. Pour les fanatiques de Star Trek, l'**Enterprise Blueprint VII** propose de jolis posters, et les amateurs de Battletech auront droit au **Battletech Reinforcement II** et au **Technical Read-out IV**.

Talsorian Games devrait publier début 1991 **Amber**, un jeu de rôle tiré de la saga des neuf princes d'Ambre de Roger Zelazny. Le jeu a été réalisé par Erick Wujcik (qui avait déjà écrit **Teenage Mutant Ninja Turtles).** Le système de jeu est paraît-il "diceless", c'est-à-dire que ni le maître de jeu, ni les joueurs n'ont besoin de dés pour jouer ! On demande à voir...
Du côté de chez **Chaosium**, le **Cthulhu Casebook** rééditera des scénarios autrefois parus dans **L'Asile d'Aliénés** et **La Malédiction des Chtoniens** (des suppléments depuis longtemps épuisés aux USA), plus un peu de matériel inédit (par exemple les Dix Commandements de Cthulhu). En septembre sortira **Knights Adventurous**, un tout nouveau supplément pour la nouvelle édition de **Pendragon**. Il contiendra des scénarios et des régles optionnelles.

FB.

CLUBS

GONESSE (95)

Le Manoir d'Outre-Tombe ouvre enfin ses portes à Gonesse le samedi de 20h à l'aube. On y joue à tout plein de jeux de rôle (connus ou inédits), mais les jeux de plateau et les wargames ne sont pas exclus. Renseignements: Joel au 39.85.32.79 ou Stéphane au 39.92.26.24.

SAINT JULIEN (21)

Le club **La Confrérie des Sept Tabernacles** ouvre ses portes les vendredi et samedi à partir de 20h à la mairie de St Julien. Pour tous renseignements, téléphonez à Xavier au 80.23.25.90 (le soir).

BORDEAUX (33)

La Confrérie des Sorciers Maudits (CSM) a changé d'adresse. Le club se réunit désormais au 16 rue de Grassi, 33000 Bordeaux. Contact: Didier Escodemaison, Tél. : 56.44.55.94.

NANCY (54)

Un nouveau club de jeux de rôle s'est ouvert à Nancy : **Les Rédempteurs**. C'est ouvert le vendredi soir et le samedi à parti de 14h. La plupart des JdR y sont pratiqués. L'adresse: MJC Bazin, 54000 Nancy. Tél. : 83.36.56.65.

MONTPELLIER (34)

On joue à de nombreux jeux de rôle et de plateau au **Manoir des Roses** le samedi à partir de 15h. Adresse : Maison pour Tous Boris Vian, 12, rue de l'Améthyste, 34000 Montpellier, Tél. : 67.64.14.67.

VAULX (Belgique)

L'Ost est l'un des clubs de jeux de rôle ouvert le samedi de 16h à 24h au Pas du Roc à Vaulx (près de Tournai). Ses adhérents éditent un zine, **Glasnot**, qui publie des compte-rendus de parties. Pour le club et le zine, un seul contact : Alain Delonville, 11 Chemin d'Ellignies, 7590 Frasnes-les-Anvaing, Belgique.

FANZINES

BEFF'TOH ESPEE CRUIST

n°4 (84 pages format A5, 15F + 5F de port) est sans conteste un des meilleurs fanzines français. La couverture (en couleurs) est ornée d'un nouveau logo, très élégant et ce numéro contient une quantité impressionnante d'articles et de scénarios. Tout d'abord, pour le monde de Mandor, l'univers «maison» de Beff'Toh, le pays de Pelkemen est brièvement décrit, ainsi que la religion de ce monde (mythologie, cultes, panthéon). Il y a également trois scénarios. Le premier, pour **AD&D** (niveau 3-5), verra vos personnages pris entre une jolie mais impitoyable propriétaire de mines de charbon et ses employés gobelins, en grève depuis qu'un leader syndical troll leur a fait prendre conscience de leurs misérables conditions de travail. Les joueurs casseront-ils du gob ou régleront-ils pacifiquement le problème? Un **excellent** scénario aux multiples fins possibles et aux PNJ originaux. Par contre, le long scénario **Cthulhu** du numéro, qui se déroule en Espagne durant la guerre civile, est brouillon et très peu crédible. Une déception après l'excellent scénario **Cthulhu** du n°3. Le troisième scénario est consacré à **Stormbringer**. Il est très fidèle à l'esprit des romans, mais extrêmement directif, ce qui est un peu dommage.. Enfin, un scénario pour un **Grandeur Nature** en chambre et les rubriques habituelles complétent ce copieux zine.
- Adresse: Association Espee Cruist, 14 route de Dampierre, 78720 Les Sablons.



LE BULLETIN DE LA GUILDE

n°18 (20 pages, 12F) contient un scénario **JRTM** et deux articles intéressants, l'un sur les lasers et l'autre sur la création des planètes, qui peuvent donner des idées à tout maître d'un jeu de rôle de SF. Il y a aussi une présentation des jeux par correspondance **Shaddam** et **Avatar**.

Le n°19 (20 pages, 12F) contient un scénario **Cthulhu** (situé en Bretagne en 1922), un article sur le jeu de plateau **Horreur à Arkham** et l'ouverture d'un débat sur l'ACF (Association des Clubs de France), à qui la Guilde de Bretagne reproche un manque de démocratie interne...
- Adresse : Guilde de Bretagne, MJC 9, rue de la paillette,35000 Rennes.

FEERIK n°1

(40 pages, 15F) contient des scénarios **Hawkmoon** (très court), **Hurlements** (médiocre, avec Jeanne d'Arc), **AD&D** (niveau 3-5, bof), **Star Wars** (très court), **les Aigles** (bien), et un **solo** (rigolo), il y a aussi une présentation rapide de l'oeuvre de Robert Howard, un article sur le dirigeable Hindenburg, un autre sur trois avions américains des années 20, et des fautes d'orthographe très nombreuses un peu partout. Ce n'est pas encore tout à fait au point, mais c'est tout de même à encourager, d'autant plus que les auteurs nous promettent que les numéros suivants seront plus riches et plus soignés. A suivre donc.
- Adresse : Feerik c/o Maison pour Tous Boris Vian, 12 rue de l'Améthyste, 34000 Montpellier.

KARPATH n°2

76 pages, 20F + 10F de port) est un fanzine luxueux imprimé en offset qui est consacré au fantastique dans la littérature, le cinéma, et le jeu de rôle. Ce numéro s'intéresse au roman de Bram Stoker «le Joyau des sept étoiles», aux rapports entre Egypte, antiquité et fantastique, à Elephant Man et à Dario Argento, et pour ce qui est du jeu de rôle, aux mystéres de la Carthage punique et au rôle du maître de jeu. Il y a aussi des critiques de livres et un scénario pour **Légendes de la Table Ronde** (à partir de la geste des quatre fils Aymon). Enfin, les illustrations superbes et envoûtantes de Guillaume Sorel ajoutent beaucoup à l'intérêt du zine.
- Adresse : Karpath, 30 rue Bournizet, 08400 Vouziers. Abonnement : 100F pour 4 numéros.

BLOOD RUNNER n°1

(20 pages, 10F) est un nouveau zine, mais plusieurs de ses collaborateurs ont autrefois réalisé le fanzine **Simetierre**. La présentation est médiocre mais le contenu ne manque pas d'intérêt. Jugez-en: on y trouve les plans (authentiques) de la gare de Leipzig (construite en 1913), ainsi qu'une table d'événements bizarres pouvant s'y dérouler. C'est une aide de jeu prévue pour **l'Appel de Cthulhu**, mais rien ne vous empêche de vous en servir pour d'autres jeux. Il y a aussi des scénarios **Paranoia** et **Cthulhu** (situé à Providence, USA, en 1927) et une jolie PNJ tueuse et sadique pour le jeu **James Bond**.
- Adresse : j.f. Graziani, 16 avenue Beauplan, 13013 Marseille.

L'AUTRE MONDE n°1

(50 pages, 10F) est un zine un peu décevant. Après un éditorial plutôt marrant, on a droit à une présentation extrêmement succinte de **RuneQuest**, une autre de **Space Hulk**, une descente en flamme de **Whog Shrog** tellement grotesque qu'on se demande si son auteur a essayé le jeu (comprenez moi bien, on peut très bien détester un jeu, mais là, les arguments présentés sont assez pitoyables. L'auteur n'a même pas su déchiffrer le nom des auteurs et celui de l'éditeur du jeu). On continue avec une présentation de **Star Wars** où l'on apprend que si ce jeu ne bénéficie pas de prestigieuses extensions, il sombrera dans l'oubli comme **Rêve de Dragon** avant lui. Ah bon, Rêve de Dragon est un jeu tombé dans l'oubli? On lit vraiment n'importe quoi dans certains fanzines. Ensuite nous sont présentés **Multimondes** (très favorablement), **Cyberpunk** et **In Nomine Satanis/Magna Veritas**. Plus intéressants sont les deux scénarios, un pour **James Bond** et un pour **Star Wars**. Il y a enfin des rubriques SF et BD. En conclusion, **L'Autre Monde** ne m'a pas convaincu, mais il ne s'agit après tout que du n°1 et les défauts relevés ne sont peut-être que des péchés de jeunesse...
- Adresse : Philippe Boulanger, 6 rue du Commandant Bouchet, 93800 Epinay s/Seine.

SATURNE et ONIRIA.

Le fanzine **Nolgia** vient de publier **SATURNE** (**S**ystéme **A**daptable à **T**out **U**nivers de **R**égles **N**éo **E**clectiques), un jeu de rôle complet créé par Emmanuel Epailly qui se présente sous la forme d'un livret format A5 de 36 pages. Le systéme de jeu conjugue compétences et caractéristiques de façon extrêmement simple. **Saturne** comprend des chapitres sur le personnage, les caractéristiques, les compétences, les combats, la survie, le psychisme, le surnaturel, etc, plus la traditionnelle «feuille de perso». Le premier «supplément» de ce sympathique jeu est paru en même temps: il s'agit d'**ONIRIA** (sous-titré «Anneau de Saturne n°1»), un livret A5 de 48 pages qui propose un monde où les insectes dominent la Terre. Vous pourrez ainsi jouer une guêpe, une cigale ou une coccinelle, etc. Le monde est sommairement décrit, ainsi que les différentes espéces, la magie, etc. Ce livret comprend également un scénario pour le monde d'**Oniria** et un autre de science-fiction. L'ensemble **Nolgia + Oniria** coûte 35 F, à commander à Nolgia, l'Aiglon, 8 rue Minvielle, 33300 Bordeaux.

L'ANTRE DU DRAGON

(40 pages, 20F + 7,50F de port) est un zine consacré uniquement à **Légendes** (mais toute la gamme). Le n°9 ne déçoit pas, avec une jolie couverture couleur (désormais une habitude), un éditorial désabusé sur les diverses catégories de joueurs, des règles sur le prestige, l'apprentissage et les batailles entre armées celtes (pour **Légendes Celtiques**), les effets du froid (pour tous les jeux **Premières Légendes**), deux grands scénarios (un pour **Légendes Celtiques** et un autre pour **Table Ronde**), etc. En plus, la lettre n°2 de la **Guilde des Légendes** est inclue dans ce numéro.
- Adresse : P.Plancoulaine, 45 avenue du Nord, 93360 Neuilly Plaisance. Abonnement 4 numéros : 110F.

REBEL n°1

(20 pages, 14F) est entièrement consacré à **Berlin XVIII**, avec des règles optionnelles, un article sur l'organisation de la police berlinoise, un hélicoptère de combat et un grand scénario. Chaque numéro sera ainsi dédié à un seul jeu, le n°2 devant être un special **Cyberpunk**. Le ton du zine est très agressif envers les revues pro (enfin, surtout une, non ce n'est pas GRAAL..) mais c'est fait de manière plutôt marrante. Enfin, le format est assez bizarre et peu pratique. C'est un A4 à l'italienne, mais on doit tourner les pages vers le haut, comme pour un calendrier!
- Adresse : REBEL, 16 rue de Grassi, 33000 Bordeaux.

YELLOW SUBMARINE n°72

(20 pages format A5, 15F) contient un long entretien très intéressant avec Roland Wagner et un compte-rendu de la 17éme convention nationale de SF, qui s'est tenue en avril dernier à Thionville, plus quelques critiques de romans. Toujours passionnant à lire pour les amateurs de science-fiction.
- Adresse : chez André-François Ruaud, 245 rue Paul Bert, 69003 Lyon. Abonnement: 100F pour 8 numéros.

666 n°7

(60 pages format A5, 15F) est un fanzine complétement fou où on parle un peu de tout. En vrac, l'Atlantide, Stephen King, des faits divers macabres, des nouvelles, un répertoire de monstres, une BD, un dossier sur les mystéres de l'Egypte (avec un morceau de bandelette de momie en kit), des critiques de livres, de BD,de vidéos et de jeux informatiques, et une interview d'André Juillard. Le ton général est très marrant, même si certains articles déçoivent. Très sympathique.
- Adresse: Mag publications, 10 rue Jean-Baptiste Baudin, 21000 Dijon.

Frédéric Blayo.

MANIFESTATIONS

BAR-LE-DUC : 25 et 26 août

Les Chevaliers des Ducs de Bar (Collège Prévert, Bar-de-Duc) organisent une convention qui réunira de nombreux clubs des environs. Une bourse aux échanges et des jeux sont prévus, mais je n'ai pas eu le bulletin d'inscription qui détaille tout cela. Pour plus de renseignements, contactez Arnaud Dietch, 1 rue d'Anjou, 55000 Bar-le-Duc, tél: 29.45.04.12.

VICDESSOS (ARIEGE): du 8 au 29 juillet

Pour la troisième année, l'Association Française de Vacances Ludiques organise un camp d'adolescents dans l'Ariège. A côté des activités traditionnelles (randonnée, équitation, etc), on y jouera à **Blood Bowl, JRTM, Cthulhu, Warhammer, Légendes Celtiques, Runequest, Space Hulk, Morrow Project, Car Wars, Cry Havoc, Civilisation, Supergang,** etc. Pour tous renseignements, contacter François Decamp, AFVL, 38 av. Louis Wallé, 94470 Boissy Saint Leger. Tél. : (1) 45.69.77.76.

NOISY-LE-GRAND 9 et 10 juin

La **4ᵉ Simulation des 24 heures du Mans** se tiendra les 9 et 10 juin prochains à la MPT Eugéne Pottier, 111 La Piazza Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Rappellons que la 3éme édition de cette classique s'est tenue les 14 et 15 avril derniers et a vu onze équipages s'affronter durant 24h de suite à l'aide de petits bolides au 1/43éme sur un circuit de près de 30 métres! Si vous vous sentez l'âme d'un grand pilote, contactez Lionel Ruelle, 4 rue Chappe, 93160 Noisy-le-Grand, Tél. : 43.03.45.84.

COMMERCY : du 9 juillet au 26 août

Les Semaines de Commercy vous proposent des vacances ludiques et gastronomiques (ah les tripes d'auroch au miel). Plutôt que de bronzer tristement, retrouvez d'autres joueurs dans une ambiance agréable... Pour plus de renseignements, demandez un dossier aux Semaines de Commercy, 37 route nationale, 55200 Lérouville. Tél: 29.91.34.88.

LAUSANNE (Suisse) : 8 septembre

La **Première Convention Lôsannoise de Jeux de Simulation** se tiendra le samedi 8 septembre de 11h à 24h au Centre Paroissial d'Ouchy (CPO), 2 ch. de Beau-Rivage, 1000 Lausanne.

Vous pourrez participer à un **méga-tournoi de JdR médiéval-fantastique** (environ 12h de jeu), à un **méga-Full Metal Planète** (avec deux ou trois plateaux de jeu), à une immense partie de **Warhammer Battle**, et surtout à un grand tournoi de **Rencontres Cosmiques**.

Des repas chauds seront servis aux participants, et à côté de la traditionnelle remise des prix aux vainqueurs des tournois, une loterie sera organisée. L'inscription coûte 4 francs suisses.

Contacts : Dominique Dirlewanger, Ruisselet 13, 1009 Pully, Suisse, Tél. : 021/29.52.76 ou Nicolas Tuscher, Ch. du Jura, 1135 Denens, Suisse, Tél. : 021/801.88.03.

AGEN :30 juin et 1ᵉʳ juillet

Les **Serviteurs de l'Innomable** organisent à Agen les 30 juin et 1ᵉʳ juillet leur **Première Convention de Jeux de rôle**. On y jouera à **AD&D, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, Maléfices, Warhammer** etc. Contact : Fabien Castex, «les Guillemis», St Jean de Thurac, 47270 Puymirol, Tél. : 53.87.36.87 le soir.

NEVERS : 14 et 15 juillet

Le CLAN (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) organise les 14 et 15 juillet la **Première Convention Neversoise des Jeux de Simulation**. Des tournois de **Supergang, Full Metal Planète** et un **Grandeur Nature** sont prévus, ainsi qu'un concours de fanzines et un concours de personnages. Pour tous renseignements, écrivez au CLAN, club Léo Lagrange, 1esplanade du palais ducal, 58000 Nevers, Tél. : 86.36.03.25 ou pianotez sur 36.15 AKELA Bal CLAN.

"RECHERCHE DESESPEREMENT..."

Lydia existe, nous voulons la rencontrer!

Vous avez été nombreux à nous écrire pour nous féliciter d'avoir choisi une aventurière comme thème de notre nouvelle bande dessinée. Sachez que nous sommes très heureux que cette initiative vous plaise car à la rédaction, il y a comme qui dirait consensus sur...heu...les côtés esthétiques et plastiques de Lydia. On a donc décidé d'aller plus avant.

Nous en sommes certain, Lydia existe réellement.

C'est peut-être votre sœur, une camarade de classe, votre petite amie ou votre secrétaire, votre professeur d'équitation ou la vendeuse de glaces en bas de chez vous, mais elle existe, c'est une évidence.

Aidez-nous à la localiser. J'en appelle à tous. Que chacun traque Lydia partout où elle peut se dissimuler. Dès que vous penserez l'avoir trouvée, photographiez-là et envoyez-nous sa photo (*). Si vous n'avez pas la chance de la dénicher, soyez imaginatif: peut-être qu'en maquillant de vieilles photos ou bien en affublant Nathalie ou Laurence d'une perruque rousse et d'un maillot de bain vous obtiendrez un résultat suprenant.

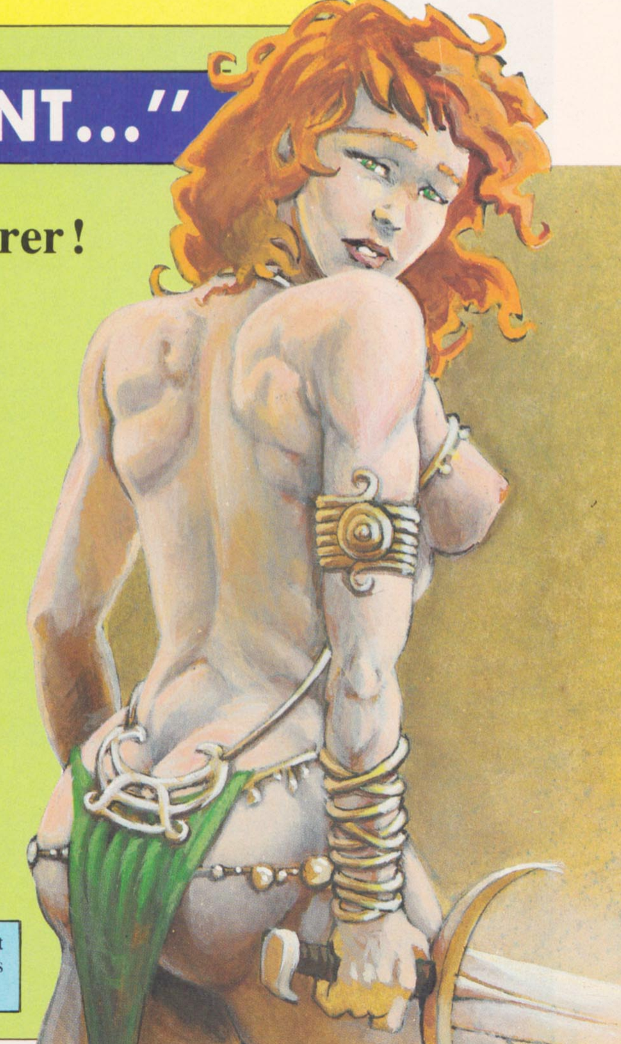
Que chacun se sente investi par cette quête; Lydia existe, nous devons l'identifier.

Les meilleures photos et les plus originales seront publiées dans GRAAL et leurs auteurs récompensés.

Relevez le défi, envoyez vos photos à **GRAAL-LYDIA la Rousse,** 1, rue du Parc, 93130 Noisy-le-Sec.

Et sans plus attendre, tournez cette page et partagez les nouvelles aventures de Lydia.

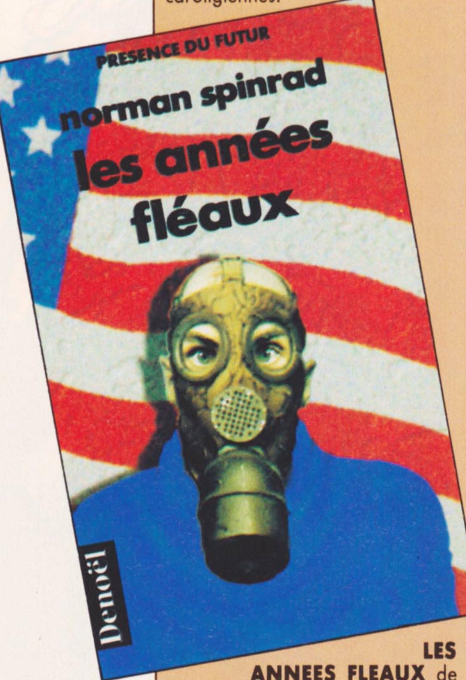
(*) la ou les personnes photographiées doivent fournir leur accord écrit afin que nous puissions reproduire leurs clichés en toute légalité.



Retour à la science-fiction ce mois-ci

Retour à la science fiction ce mois-ci avec **JUSQU'AUX PORTES DE LA VIE** de Robert Silverstone (Robert Laffont), qui raconte les aventures du roi Gilgamesh aux Enfers. En ce lieu gris et monotone se retrouvent les morts de tous les temps... A la facon de Framer dans son **Monde du Fleuve**, Silverberg mélange avec bonheur personnages historiques de tous les temps dans un mystérieux ailleurs. Y a t-il une porte de sortie vers l'univers des vivants et Gilgamesh la trouvera t-il? L'auteur a d'ailleurs dû être frappé par le personnage du roi mythique sumérien puisqu'il a également écrit **GILGAMESH, ROI D'OUROUK** (l'Atalante), un récit passionnant inspiré de l'Epopée de Gilgamesh, le plus vieux texte épique de l'histoire de l'humanité. L'histoire raconte la vie de Gilgamesh, depuis son enfance jusqu'à sa quête de l'immortalité.

Presses-Pocket a eu l'excellente idée d'éditer en poche **TROIS CŒURS, TROIS LIONS** de Poul Anderson, où Holger, un soldat allemand se retrouve brutalement transporté dans un monde fantastique où l'histoire semble s'être arrêtée à la période carolingienne. Et Holger semble être attendu comme un héros... Un excellent roman fantastique qui prend ses racines dans les chansons de geste caroligiennes.



LES ANNEES FLEAUX de Norman Spinrad (Denoel) contient trois longues nouvelles qui décrivent des Amériques de cauchemar, où des villes entières sont mises en quarantaine pour cause de sida, où New York est devenu un dépotoir où les zonards se déchirent entre eux, etc. Pas très optimiste, mais plutôt bien imaginé.

REPLAY de Ken Grimwood (Points Roman) est un des meilleurs romans de SF de ces dernières années. Le héros a raté sa vie, il meurt d'une crise cardiaque à plus de cinquante ans... et se retrouve vingt-cinq ans en arrière, en 1963, avec sa mémoire intacte. Il profite de sa connaissance du futur pour devenir milliardaire jusqu'à ce que, crac, il meurt à nouveau, et se retrouve encore projeté dans le passé. Il recommence alors sa vie différemment, meurt encore, et ainsi de suite. Le héros tentera tout pour infléchir sa destinée, pour comprendre, mais toutes ses tentatives semblent vouer à l'échec.. **Replay** est un roman fascinant sur l'Amérique de ces trente années, en même temps qu'un prodigieux texte de SF.

PARADOXE PERDU (Presses-Pocket) est un recueil de nouvelles de Fredric Brown, épuisé depuis longtemps. Comme d'habitude avec cet auteur, il s'agit de nouvelles ironiques particuliérement efficaces, et qui ont fort bien vieilli. De la SF comme on n'en écrit plus, et c'est un peu dommage.

UNIVERS 1990, l'anthologie annuelle de J'ai Lu, est un peu maigre cette année. On se consolera avec les textes de Effinger, Moorcock, Zelazny, Ballard, etc, et une intéressante interview de K.W.Jeter.

LE DIRIGEABLE CERTITUDE d'Alain Paris paru aux Editions Fleuve Noir, est son cinquiéme roman consacré au monde de **La Terre Creuse** (dont le jeu de rôle La Terre Creuse est inspiré). C'est aussi le premier volet d'une trilogie.

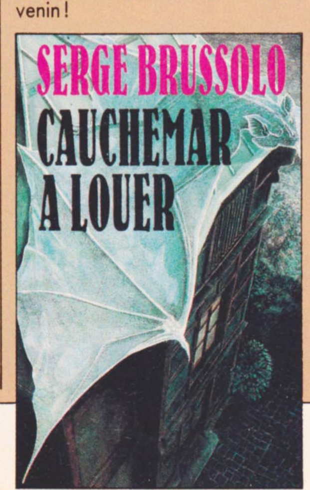


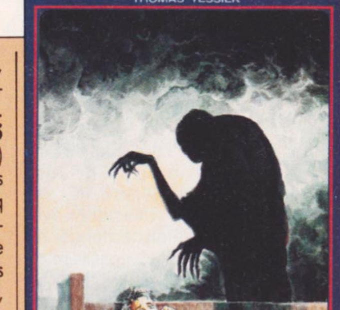
La mode est aux **Omnibus**, ces gros pavés qui regroupent plusieurs romans d'un même auteur. **A.E. VAN VOGT, LES PORTES DE L'ETERNITE** (Presse de la Cité) reprend les cycles du non-A et des Marchands d'Armes, soit cinq romans, plus une préface de Jacques Goimard et une excellente bibliographie de l'auteur. Si vous n'avez jamais lu ces classiques, vous pouvez y aller. **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX** vient également d'être publié sous cette forme (chez Christian Bourgois).

Tous les **ROMANS ET CONTES FANTASTIQUES DE MAURICE RENARD** viennent d'être republiés en un seul volume (Laffont, coll. Bouquins). Des «Mains d'Orlac» où une main greffée posséde une existence autonome au «Péril Bleu», récit d'une invasion extra-terrestre, ce volume est l'occasion de redécouvrir un maître ignoré de la science-fiction et du fantastique des années 1910-1920, dont les romans et nouvelles ont très peu vieilli. De plus, les descriptions de l'époque, les noms, les inventions ahurissantes, sont légion et peuvent inspirer les maîtres de **L'Appel de Cthulhu.**

VOYAGES AUX PAYS DE NULLE PART (Laffont, coll. Bouquins) présente une anthologie de textes fantastiques datant de 200 après Jesus Christ à 1781. Ces grands ancêtres de la SF d'aujourd'hui se relisent avec plaisir. Vous découvrirez par exemple le récrit de la «navigation de Saint Brendan à la recherche du paradis» de Benoît (vers 11307) deux autres textes datant du Moyen Age, «l'Utopie» de Thomas More (1518), «les Etats et Empires de la Lune et du Soleil» de Cyrano de Bergerac (1657-1662), etc, etc. J'ai été assez impressionné par la fraîcheur et l'imagination qui se dégagent de certains de ces textes. A découvrir.

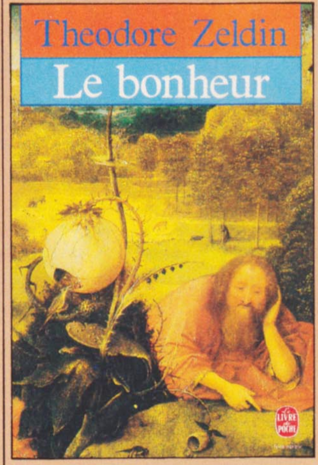
Passons au fantastique et à l'horreur avec **CAUCHEMAR A LOUER** et **LA MEUTE** de Serge Brussolo (Gérard de Villiers), deux très bons Brussolo où les objets ne sont pas toujours ce qu'ils semblent être, où la tombée de la nuit induit d'autres régles du jeu, où les gens qui vous entourenr cachent d'effroyables secrets... Une fois commencés, on se détache difficilement de ces petits recueils pleins de venin!





Dans un style très différent, **FANTOME** de Thomas Tessier (Gréco) voit un petit garçon de dix ans explorer un vieil établissement thermal pour y affronter des fantômes. Un superbe roman d'horreur.

Enfin, **REVELATIONS EN NOIR** de Carl Jacobi (NéO) reprend l'intégralité des nouvelles fantastiques de cet auteur, injustement méconnu, à qui Lovecraft reconnaissait un talent phénoménal. Maisons ténébreuses, alentours inquiétants, et troubles mentaux hantent ses nouvelles, mais Jacobi n'en néglige pas pour autant les autres thèmes traditionnels du fantastique. Une autre particularité de cet écrivain est de souvent laisser une fin «ouverte» à ses nouvelles: le lecteur est confronté à deux explications du mystére, l'une rationnelle, l'autre surnaturelle. A déguster à petites doses...



LE BONHEUR de Théodore Zeldin (le Livre de Poche) est bien un livre fantastique où une jeune femme s'en va visiter le Paradis avec son chien et son cafard domestique, mais ce n'est pas du tout un livre d'horreur. Au contraire, le livre pétille d'humour et on se surprend à jubiler en le lisant. Formidable et revigorant.

Pour finir, **LE CHEMIN DE RUNGIS** de Christian Léourier (Folio Junior) nous conte la belle histoire des rats des Halles vers la lointaine Rungis. Gaspard, Achille, le roi Baltard, et tous leurs fréres devront localiser ce mystérieux lieu, avant de traverser Paris et ses multiples dangers... Un très joli livre.

Plume
Frédéric Blayo

LYDIA la Rousse: "Le Prince Charmant"

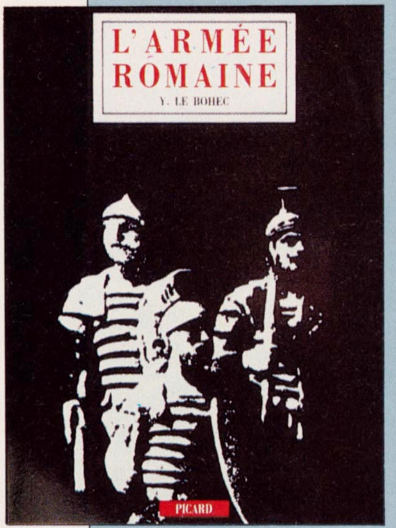


Dans cette nouvelle rubrique, je vais vous parler de livres d'histoire, à la fois pour leur intérêt en soi et pour la documentation fabuleuse qu'ils recèlent.

Cette page a pour ambition de vous fournir à la fois des idées originales et une base documentaire sérieuse pour vos propres scénarios.

COMMENÇONS PAR L'ANTIQUITÉ...

Les civilisations égéennes (Puf) est un ouvrage collectif traitant des civilisations pré-helléniques de la mer Egée, de l'Anatolie et des Balkans, du Néolithique à la fin de l'âge de Bronze. Révélée au XIXe siècle avec les fouilles destructrices de Schliemann, renouvelée en 1952 avec le déchiffrement du linéaire B, l'étude de ces civilisations continue à évoluer rapidement, et cet épais volume présente un état des questions à l'heure actuelle. Le livre détaille les périodes du Néolithique et du Bronze Ancien, puis la période des palais crétois, et enfin la civilisation mycénienne. Tous les aspects de ces civilisations : habitat, pratiques funéraires, société, pensée, économie, écriture, etc., sont présentés de manière extrêmement claire, illustrée par des dessins (céramiques, outillage, habitations), des plans (habitations, tombes), et de nombreuses cartes. Outre la période de considérée, que vous ne trouverez mieux traitée en un seul volume nulle part ailleurs, cet ouvrage est extrêmement utile pour toute description d'une société primitive.



Continuons avec la Grèce antique avec **la civilisation et l'art de la Grèce ancienne** de Kostas Papaioannou (Le Livre de Poche), un grand livre où l'auteur confronte avec maestria l'histoire et la culture de la Grèce ancienne pour en définir la civilisation. Les références du texte à l'architecture ou à l'art grec sont éclairées par de nombreuses illustrations. C'est un bon choix pour découvrir le caractère original de cette civilisation.

Trois livres sur Rome : tout d'abord **la vie quotidienne du citoyen romain sous la république** de Florence Dupont (Hachette), quasi-indispensable si vous désirez jouer dans la société romaine ou dans une société similaire (par exemple les Lunars dans RuneQuest). Ce volume détaille l'individu, riche ou pauvre, libre ou non, l'importance du nom, la maison, la famille, le cadre urbain ou rural et son organisation, la mesure du temps, les fêtes, la médecine, les vêtements, la nourriture, etc. Très riche tout en restant très clair, c'est un ouvrage excellent.

L'armée romaine de Yann Le Bohec (Picard) est consacré à l'armée romaine au Haut-Empire, alors qu'elle était au summum de son efficacité. Extrêmement sérieux et précis, ce livre détaille l'organisation de l'armée (les différents corps, les hommes, le recrutement), ses activités (exercice, tactique, stratégie), et son rôle dans l'Empire (historique, matériel, culturel). Un cahier illustré présente le matériel, les machines de guerres, l'organisation des camps, les tactiques, etc., grâce à de nombreux dessins, plans et photos. C'est l'ouvrage définitif sur la machine de guerre romaine. Ce livre peut s'avérer aussi très utile comme modèle pour créer vos propres armées (les légions lunars de RuneQuest seront organisées sur un modèle similaire, par exemple) et peut rendre service pour n'importe quel jeu de rôle ou jeu d'histoire avec figurines.

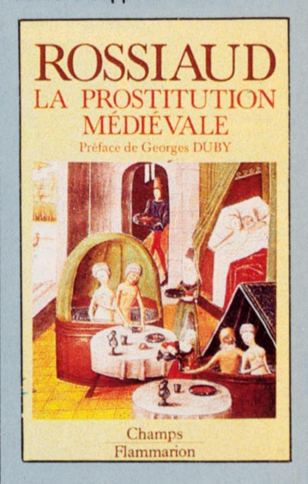
Rome de Marcel Le Glay (Perrin) étudie la cité romaine depuis sa fondation jusqu'à la fin de la république, en s'interrogeant sur l'impérialisme romain, l'évolution économique de la cité, ses transformations sociales et culturelles, les crises et les guerres civiles, etc. C'est une bonne histoire de Rome, où l'auteur s'interroge sur les raisons de sa grandeur, puis de son déclin. Un deuxième tome est annoncé, qui concernera Rome à la période de l'Empire.

OU ON ARRIVE AU MOYEN AGE

L'Europe barbare de 476 à 774 de Pierre Riché (Sedes) retrace trois siècles turbulents qui vont façonner l'Europe médiévale. Le livre présente les civilisations celtiques et germaniques, les royaumes barbares méditerranéens, la Gaule mérovingienne, le royaume wisigothique et la situation dans l'archipel britannique, puis la progressive montée en pouvoir de l'aristocratie et enfin la prise de pouvoir des Carolingiens. L'auteur insiste sur l'alliance entre l'église et les rois francs au VIIIe siècle, et ses conséquences. C'est un excellent tableau des premiers siècles du Moyen Age, en général parmi les moins connus. De plus, la description des heurts des différents peuples barbares, des tactiques de l'église, de la montée en puissance de l'aristocratie, des structures économiques, etc., sont de bonnes bases pour des scénarios de médiéval-fantastique.



Les éditions du Seuil viennent de lancer une « nouvelle histoire de la France médiévale » (coll. Points Histoire) dont les trois premiers tomes sont parus. **Les origines franques** de Stéphane Lebecq reprend l'histoire des Mérovingiens et des Carolingiens (de manière plus précise que dans **L'Europe Barbare..**, mais seul le futur territoire français est concerné), mais insiste également sur le poids des vieilles structures gallo-romaines, le renouveau de l'économie au VIIe siècle, l'emergence d'une société chrétienne, et la société carolingienne. **L'héritage des Charles** de Laurent Theis étudie notre histoire de la mort de Charlemagne aux environs de l'an Mil, une période extrêmement mal connue aujourd'hui. Le livre traite très précisément des règnes de Louis le Pieux et Charles le Chauve jusqu'à l'avènement des Capétiens, mais détaille également le système politique de ces temps et la société autour de l'an Mil. **L'ordre seigneurial** de Dominique Barthélemy s'intéresse aux XIe et XIIe siècles, avec l'effondrement du pouvoir royal, le rôle de l'église et des différents ordres monastiques, la situation des campagnes et l'essor des villes, la notion de noblesse, puis la lente remontée en puissance des rois au XIIe siècle et l'élaboration de la féodalité. Ces trois ouvrages présentent l'évolution de la société au cours de ces temps et non pas une histoire événementielle classique. Ils sont extrêmement copieux et précis, et très peu chers (43 F). Si vous avez une bonne connaissance de ces siècles, vous y trouverez des idées en quantité pour personnaliser le monde médiéval où vous jouez. Par contre, si vous n'avez qu'une faible connaissance de la période, vous risquez d'être un peu perdu du fait de l'avalanche de faits cités, et les théories et des concepts que les auteurs supposent connus.



L'ouvrage de Jacques Rossiaud, **la prostitution médiévale** (Champs / Flammarion), est consacré au plus vieux métier du monde au XVe siècle. Rossiaud montre le rôle social des maisons de prostitution, étudie les femmes qui y travaillent, la clientèle, l'environnement urbain, etc., il cite de nombreux témoignages et propose des hypothèses. Ce livre tout à fait passionnant regorge d'informations sur les villes de la fin du Moyen Age, et la mentalité des gens de ces temps. Là encore, les maîtres de jeu trouveront une riche matière pour leurs scénarios et campagnes.

Je finirais cette fois-ci avec **Moyen Age Roman et Gothique** de Henri Focillon (Livre de Poche). Bien plus qu'une banale histoire de l'art, ce gros ouvrage abondamment illustré traite longuement des différentes formes de l'architecture, du décor et de la peinture qui ont défini l'univers culturel du Moyen Age. Un livre majeur qui insiste autant sur la signification religieuse des œuvres que sur les artistes et les techniques.



Frédéric Blayo

DES PJ COMME VOUS ET MOI

Role-playing extrême

L'aide de jeu loufoque frappe encore

Dans GRAAL N°24, nous lançions un appel : après les scénarios où les PJ incarnent des monstres, pouvez-vous imaginer de courts modules où les PJ soient des OBJETS ?

«C'est traumatisant des trucs comme ça, vous devriez avoir honte!» nous écrit Laurent Brice. Il ne nous en propose pas moins un scénario intitulé «L'EXPERIENCE». On y voit un sorcier jaloux embaucher les PJ pour surveiller sa femme. Il promet aux PJ de les rendre invisibles mais trouve plus commode de les réincarner dans les objets, pièces et couloirs de sa maison. Au MJ de décrire à chaque personnage ce qu'il ressent au cours de sa transformation :

Couloir : *«tu te sens vide et creux... Tu es long, très long, et un profond sentiment d'ennui résonne en toi.»*

Trésor : *«tu es plusieurs, tu es des milliers, tu brilles et tu sonnes.»*

Table : *«tu es humble, tu regardes le plafond. Il y a des choses sur ta face...»*

Seina, la femme du sorcier, se croit seule et ôte ses vêtements devant les personnages. Elle entre dans son lit, nue et très désirable (faire enrager les PJ, surtout celui qui incarne le lit!).

L'amant de Seina la rejoint sous les draps, d'où quelques scènes d'un érotisme toride. Survient une bande de Gros Bill décidés à tout casser (après le sexe, la violence : décidement, ce scénario assure!). Les Gros Bill tapent sur tout ce qui bouge et même sur ce qui ne bouge pas. Mais s'il est classique de casser les meubles au cours d'une bagarre, il est rare que les meubles se défendent. C'est ce qui se produit, pourtant, car les PJ disposent de quelques pouvoirs : étouffement (pour le couloir), croche-pied (chaise), ruade (table), éblouissement (trésor).

Laurence Brice nous conseille de lire CAP VERS LE FUTUR, de Michaël Moorcock, dont il s'est inspiré, et A REBOURS, de J. K. Huysmans, pour sa description de la maison d'un sorcier.

Plus étrange encore est le scénario de Stéphane Boitel qui lui, réincarne les PJ en pièces de monnaie. Les personnages sont heureusement dotés de pouvoirs psychiques grâce aux quels ils percoivent le monde extérieur et communiquent avec les autres pièces. Ils peuvent aussi tenter de «dominer psychiquement» un humain.

Au départ, les PJ appartiennent à une prostituée qui les aime et prend soin d'eux. Elle est assassinée. Les PJ la vengeront au terme d'une aventure qui les conduira dans la bourse de personnages louches et sur la piste d'un cirque (en tant qu'accessoires du jongleur).

Stéphane et Laurent ont tous les deux mis en évidence un point qui nous avait échappé d'abord : être un objet présente au moins un avantage ; les belles filles n'hésitent jamais à se déshabiller devant vous! ●

Malédiction

Arlouf, Lourdor et Melbar chassent les points d'expèriences dans le couloir N° 8761 du niveau 16.

MD : *Un petit vieux voûté et barbu s'avance vers vous, un bâton à la main. Malgré ses vêtements loqueteux, il a tout l'air d'un sorcier. Que faites-vous?*

PJ : *ON L'TUE!*

MD : *(soupir...) Sa tête roule à terre sous le coup de hâche de Melbar. C'est alors...(idée!)... Sa tête s'immobilise, ses yeux fixent son meurtrier et ses lèvres prononcent :*
«Fils de la dernière chienne du dernier des égoûts de Brix! Sois maudit! Par les abysses infernales, que ma malédiction s'accomplisse!»

On peut utiliser un D20 pour déterminer la nature de la malédiction, mais un MJ vicieux préférera faire son choix dans la liste suivante :

1 - Le PJ ressent une vive douleur à chaque fois qu'il veut s'asseoir. Il devra passer le reste de sa vie debout ou allongé.

2 - Dorénavant, le PJ ne peut s'empècher de danser et de chanter à tue-tête lorsqu'il voit quelqu'un endormi.

3 - Les sorts que le PJ lance ont désormais 50% de chance de donner l'effet inverse (pour ceux qui sont révèrsibles) ou de ne pas fonctionner (pour les autres).

4 - Le PJ ne supporte plus la vue de l'or. Elle lui donne nausées et vomissements.

5 - Le PJ a désormais la lubie du footballeur. Il doit faire des tests sous la sagesse pour résister au plaisir de shooter dans tout ce qui a une forme vaguement ronde (globe de cristal, crâne, boulet, etc...)

6 - Le PJ contracte toutes les maladies. Il suffit qu'il soit en contact avec un microbe pour l'attrapper.

7 - Le système pileux du PJ s'accroît sans cesse (Relire «On a marché sur la lune», de Hergé, pour ce qui arrive aux Dupont).

8 - Le nez du PJ s'allonge à chaque mensonge qu'il dit. (Ca me rappele quelque chose; mais quoi?)

9 - Les yeux du PJ deviennent rouges (ainsi que ceux de ses futurs descendants). Désormais, peu de personnes lui feront confiance : qui ne se méfierait pas d'un homme aux yeux rouges?

10 - Le PJ ne supporte plus d'avoir les pieds couverts. Il doit enlever ses chaussures et marchera désormais pieds nus.

11 - Chaque fois que le PJ prononce le mot «non» il ressent une vive douleur et perd 5PV.

12 - La peau du PJ devient jaune fluo.

13 - Le PJ prend en horreur l'eau propre et le savon, adore les ordures, la poussière, les toiles d'araignées, la boue et se roule dans toutes ces saletés dès qu'il en voit.

14 - Impossibilité pour le PJ d'utiliser la même arme dans deux combats différents. Il devra en charger à chaque fois.

15 - Le PJ devient malchanceux. A chaque action, il fait deux lancers de dés au lieu d'un. Le MD retient le plus mauvais tirage.

16 - Le PJ affiche désormais un sourire figé. Il lui est dorénavant impossible de dormir, se disputer, se faire tuer, etc, sans sourire.

17 - Le PJ sent quelque chose gonfler dans sa bouche : Sa langue vient de grandir d'un mètre. Vraiment pas pratique pour parler ou manger!

18 - Le PJ brûle tous les diamants qu'il voit et fait tout pour en posséder. Par exemple, il dépense l'or qu'il a sur lui pour acheter les diamants d'un joailler, et les pierres précieuses partent en fumée.

19 - La malédiction a deux effets. Relancez deux fois le dé.

20 - Fermez les yeux, concentrez vous et imaginez quelque chose de plus atroce que tout ce que vous avez lu : c'est ce qui arrive à votre joueur

Sebastien Bonifas

FESTIVAL D'IMPROS:



Les trois vignettes proposées le mois dernier ont stimulé votre imagination: vous avez de l'humour, vous savez délirer et nous avons passé de bons moments à lire vos scénarios.

Sébastien Bonifas remporte le concours avec son scénario "Le Mystère de l'Oreille Percée". Il gagne l'estime de la rédaction, une Flûte A BEC dont le registre ne couvre pas moins de deux octaves et un LOT DE BOULES QUIES pour toute sa famille.

Sébastien bat d'une courte tête Sylvain Lesch et Jean-Baptiste Defaut. Les candidats n'ont pas démérité et d'ailleurs notre choix fut difficile: nous avons résumé leurs scénarios pour vous permettre d'en juger.

LE MYSTERE DE L'OREILLE PERCEE

LE VAINQUEUR

scénario comtemporain multi-jeux, par Sébastien Bonifas

Les PJ passent leurs vacances dans une région complètement paumée d'un pays perdu plein de marécages inexplorés. Il se trouve que tous les PJ sont sourds et muets, mais ils peuvent communiquer par le langage des signes. Le MJ devra éviter toute allusion au bruit dans ses descriptions, et mimer les PNJ en silence...

TEXTE A LIRE AUX JOUEURS

"Votre car est tombé en panne sur une route qui traverse les marécages. Vous continuez à pied vers le village qu'on distingue, au loin dans la brume, avec une vieille demeure fortifiée en contrebas. Soudain, le chauffeur du car, votre guide, et tous les touristes, sauf vous-même, s'arrêtent de marcher. Ils fixent les marais avec répulsion. Le visage tordu par la douleur, ils se dirigent d'un pas lent, mais assuré, vers les marais qui les engloutissent...". Ses PJ assistent impuissants à la scène et se retrouvent seuls sur la route...

LE JOUEUR DE Flûte

Dans les marécages se cache depuis longtemps un joueur de flûte dément nommé Hans, le joueur de flûte. Il tire de son instrument de douces et fascinantes mélodies qui hypnotisent les rats et les attirent dans les marais, où ils périssent noyés.

Fatigué de ce jeu, Hans a trouvé plus amusant d'utiliser son pouvoir contre les hommes. Tous les habitants du village voisin ont péri, victimes de sa musique. Seuls les Blubers, qui habitent la ferme fortifiée isolée, ont survécu: le père de famille s'est volontairement crevé les tympans avec un pieu, avant de se livrer à la même opération sur tous les membres de sa famille.

Dans les mois qui suivirent, les plaies des Blubers cicatrisèrent, mais leur santé mentale ne s'améliora pas: toute la famille sombra peu à peu dans une folie furieuse et sourde...

LE VILLAGE ABANDONNE

Il n'y plus un seul être vivant. Ses habitants l'ont quitté tous ensemble, en interrompant brusquement toutes leurs activités: les PJ découvrent de la nourriture pourrie, des gateaux carbonisés dans le four des cuisinières, des robinets ouverts et des pièces innondées, etc.

LA DEMEURE FORTIFIEE

FRAPPEZ BIEN FORT AVANT D'ENTRER!

Les Blubers risquent de ne pas vous entendre, car ils sont aussi sourds qu'ils sont fous...

LE VIEUX BLUBERS: depuis le jour idique où il a percé les tympans de ses proches, il hante les couloirs de sa maison, un pieu à la main. S'il voit les PJ avec leurs oreilles (apparemment) intactes, il voudra absolument les sauver du charme de la flûte à coups de pieu! Il est très fort.

MADELEINE BLUBERS: femme du vieux Blubers, elle n'a jamais compris le geste de son mari. Son comportement est celui d'une hystérique: soit elle hurle de douleur, soit elle pousse des ricanements sinistres, ou bien les deux à la fois (NDLR: dommage que les PJ ne puissent entendre ca!)

LA PETITE FILLE: toujours calme, elle tourne inlassablement la clé d'une boîte à musique.

LE JEUNE FILS: un ours en peluche crasseux à la main, il parcoure la maison en s'enfuyant à l'approche de son père. Il lui arrive de sortir en cachette, pour rendre visite à son ami Hans (les PJ peuvent trouver dans la chambre de l'enfant plusieurs dessins représentant le joueur de flûte.)

LE FILS AINE: il passait le plus clair de son temps à écrire des poèmes qu'il lisait le soir à la veillée. Furieux que plus personne ne le comprenne, il a gravé sa dernière œuvre sur sa peau avec un scalpel. Le texte est écrit à l'envers car le poète se regardait dans une glace pendant l'opération.

Le poème, confus, parle vaguement de marais, de flûte et d'un "nounours qu'il aimerait bien noyer". C'est une allusion détournée à son petit frère: il s'est aperçu que ce dernier allait retrouver Hans dans les marais.

ET LES JOUEURS DANS TOUT CA?

Leur but est simple: punir Hans, le méchant joueur de flûte. S'ils vont chez Blubers et parviennent à neutraliser le père, ils ont une chance de lire le poème sur la peau du fils aîné. Cela n'ira pas sans mal: d'abord, parce que le poète refuse obstinément de se dévêtir, ensuite parce qu'il veut écrire une autre strophe sur le corps d'un des PJ.

L'allusion au "nounours qu'il voudrait bien noyer" oriente l'enquête des PJ vers le fils cadet. En visitant la chambre de l'enfant, ils trouvent les dessins représentant Hans. Après une filature dans les marais, où quelques personnages risquent de périr enlisés, les survivants atteignent la cachette du joueur de flûte et ensuite... Débrouillez-vous!

Hans peut connaître de terribles sortilèges ou n'être qu'un pauvre fou incapable de résister aux PJ.

Après avoir sauvé la région, les personnage pourront peut-être se l'approprier, puisqu'elle est déserte. Chouette, non?



LES RESULTATS

L'HERITAGE

scénario pour l'Appel de Cthulhu, par Sylvain Lesch

Le 11 Novembre 1928, les PJ lisent ce fait divers dans un quotidien:

Mort du poète Ivan Carlston dans un hôtel de St.James. Avant de se suicider, Carlston a gravé sur sa peau un texte étrange où il est question d'un certain (nom du PJ qui a le plus haut score de Pouvoir)

Le PJ en question ne connait pas Ivan Carlston. Il est pourtant avisé par son notaire que le poète lui a légué sa villa située à l'écart de St.James.

En interrogeant le journaliste auteur de l'article, les personnages apprennent qu'Ivan Carlston à gravé sur sa peau:

- une série de signes anguleux tracés avec précision
- un texte écrit à la hâte:

(Nom du PJ), si les mille chevaux
Dans le marais courent
Alors grave le sceau
De ton omoplate
Sur la porte des morts
Toi seul en a le pouvoir
Car tu es sous le signe
Mais méfie-toi de la Chèvre Noire.

Précisons que le PJ désigné a une tache de naissance sur l'omoplate droite. Cette marque a la forme du Signe des Anciens

EXPLICATIONS POUR LE MJ

(avant qu'il ne devienne fou à son tour…)

Dans les marais qui s'étendent derrière la villa d'Ivan Carlston s'ouvre un portail dimensionnel. Le poète y invoquait Shub-Niggurath à qui il offrait des sacrifices humains. Mais Carlston voulait se ménager la possibilité de refermer le portail pour échapper à l'emprise de Shub-Niggurath.

Il découvrit que certaines personnes possèdent ce pouvoir. (Elles sont nées sous une étoile favorable et portent sur l'omoplate le Signe des Anciens. Par le plus grand des hasards(?), ç'est le cas de l'un des PJ.)

Cependant, Shub-Niggurath offrit à Carlston un sort d'immortalité. Le poète accepta mais lança le sort dans une chambre d'hôtel afin d'alerter ses voisins en cas de problème.

Le prétendu "sort d'immortalité" était en fait "Servitude Eternelle". ("Servitude Eternelle" cause dans un premier temps la mort du lanceur. Son cadavre s'anime quelques jours plus tard pour devenir un mort-vivant entièrement contrôlé par Shub Niggurath.)

Quand Ivan Carlston sentit ses forces l'abandonner, il comprit que Shub Niggurath l'avait trompé. Incapable de crier, il n'eut que le temps de graver sur sa peau un message destiné au PJ. (Pour plus de sûreté, le poète avait fait de ce personnage l'héritier de sa villa.)

Le cadavre de Carlston disparait mystérieusement quelques jours après sa mort. Il retourne dans son ancienne demeure et, naturellement, il protégera désormais Shub Niggurath contre les PJ.

VOYAGE VERS ST JAMES

Arrangez vous pour que le PJ recoive son testament avant de partir.

En arrivant à St James, chaque PJ entend une des informations suivantes (Certaines sont fausses):

1: *Le vieux pêcheur Boris est devenu fou; il dit avoir vu dans les marais une masse noire et visqueuse ressemblant a un grand arbre, avec des tentacules, des bouches suintantes de bave verte et des sabots.*

2: *Ivan n'est pas mort, on l'a vu. Ça doit être une "plaisanterie".*

3: *La villa est hantée, on y entend des rires demoniaques.*

4: *C'est l'héritier qui l'a tué pour avoir la maison: ce doit être un sorcier (est-ce vrai?).*

5: *Il y a eu beaucoup de disparitions ces temps-ci.*

6: *Ivan a monté toute l'affaire pour se faire de la publicité pour son prochain livre.*

7: *La ville prévoit d'assécher le marais pour bâtir une cité.*

Dès que le village sait que les PJ se rendent à la villa (les nouvelles vont vite). ces derniers n'ont pas intérêt a rester trop tard le soir en ville, car une milice de 12 hommes les persuadrait de quitter la région. Ils rendent les personnages responsables des disparitions.

LA VILLA

Les PJ y trouvent Ivan Carlston tranquillement assis dans un fauteuil. Très aimable, il leur déclare qu'il les attendait et que toute l'affaire est une supercherie destinée à favoriser les ventes de son prochain livre (faux, évidemment).

Toute la question est de savoir si les personnages se laissent duper. Carlston cherchera à tuer l'héritier avant qu'il ne ferme le portail. Le poète peut invoquer une goule, un sombre rejeton de Shub Niggurath, et même, pourquoi pas, le dieu lui-même.

Sort de servitude éternelle: la victime doit tracer sur sa peau, avec un scalpel et de son propre gré, une série de symboles (Il n'est pas nécessaire qu'elle connaisse la conséquence de son acte). Elle devient alors



immortelle, mais sous l'entière domination d'un Dieu, après quelques jours de mort apparente.

Caractéristiques d'Ivan Carlston:
FOR 7 CON 11 TAI 12 DEX 7 APP 6 INT 15 POU 18 EDU 17. 10/pts de vie bibliothèque 42 / Eloquence 11 / Histoire 35 / Lire écrire l'Anglais 99 / Lire Ecrire Français 17 / Parler Français 17 / Psychologie 20 / Mythe 65. ●

J'AURAI TA PEAU!

scénario multi-jeux, par Jean-Baptiste Défaut

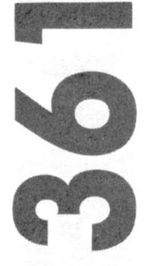
Un fou nommé Nicomède Karla s'est évadé de l'asile de Nérouville (Marne). Les PJ doivent le retrouver. Né avec une tête "à faire vomir un bouledogue", Nicomède Karla fut jeté par sa mère dans le vide-ordure de la clinique. Il survécut, mais son étrange comportement le fit interner dans un asile d'aliéné. Les infirmiers révéleront aux PJ que Nicomède passait son temps perché sur une armoire, à imiter le bruit d'un klaxon déréglé ("Poouueet, Pouet!"), d'où son surnom de "poète fou".

Sous l'influence d'un démon, Nicomède a gravé sur sa peau un texte promettant la félicité à ceux qui se rendront au Manoir de la Colline aux Effraies. Il s'est évadé pour y aller lui-même mais a échoué à l'hôpital après avoir perdu des litres de sang.

Les PJ le suivent à la trace. A l'hôpital, ils apprennent que Nicomède est mort de ses blessures et que son corps a été incinéré. Ils doivent mettre la main sur son suaire pour y lire le poème, imprimé à l'envers sur la toile. Le texte indique aux personnages l'emplacement du manoir.

Tout ceci n'est qu'une vaste arnaque: le manoir est en fait un démon qui attend les visiteurs pour les dévorer. L'escalier est la trachée artère de la créature (un courant d'air souffle alternativement dans les deux sens), la cuisine son estomac. Un long boyau en part, qui débouche sur un marais où pourissent des corps humains: l'anus du démon.

Plus vite les PJ comprendront à quoi ils ont affaire, meilleures seront leurs chances de s'en tirer vivant. ●

N'AYEZ PLUS PEUR DU MINITEL ...

et rejoignez-nous sur Akela!

LE MNTL, POURQUOI FAIRE ?

des tas de choses, mais d'abord et avant tout bavarder. Si vous êtes isolé au fin fond de l'Ardèche ou dans une banlieue sinistre, **AKELA** vous permettra de rencontrer des gens qui partagent votre passion du jeu. Vous vous ferez des relations dans tous les coins de l'hexagone : la tarification ne tenant pas compte de la distance, le MNTL réduit la France aux dimensions d'un village !



Sur Akela, vous pourrez contacter ceux qu'on appelle " les personnalités du jeu " (rassurez-vous, ils sont restés simples !). Vous serez parmi les premiers informés des grandes nouvelles, sans parler des rumeurs et des potins ...

EN PRATIQUE

Le MNTL est aussi un instrument utile, notament pour :

- écrire à Graal, réclamer ou proposer un article sur tel ou tel sujet : votre message recevra une réponse rapide et sera peut-être publié dans notre courrier des lecteurs.
- Chercher un jeu introuvable : passez une annonce dans la rubrique **GRAAL-MNTL**, elle sera également publiée dans le magazine.
- organiser une manifestation : AKELA vous offre une publicité parfaitement ciblée et gratuite.
- lancer un appel aux volontaires pour monter un fanzine, un GN, préparer une fête...

MODE D'EMPLOI

1) Tapez **3615 AKELA** ou **3614 HEXALOR**

*Le **36 14** est très bon marché mais il arrive que la machine vous annonce : "c'est plein, passez par 36 15 AKELA". En vous abonnant (83 F / mois), vous pourrez toujours passer par le 36 14.*

2) Le logo **AKELA** s'affiche sur l'écran. Vous tapez votre **pseudo + Envoi**.

Choisir un pseudo (Midnight Killer, Nain Grognon, Shub-Nigurath, Mata-Hari...), c'est entrer dans la peau d'un nouveau personnage. Vous serez peut-être plus hardi et plus expansif sur MNTL que dans la vie de tous les jours. Mais inutile de s'appesantir là-dessus : vous connaissez le jeu de rôle et m'avez très bien compris.

3) La page **Sommaire** s'affiche devant vous :

N le Guide	D Distributeurs
L Livre d'or	P Les annonces
B Boitôlets	M Le musée
O Les oasis	R Les rubriques
E Editorial	S Le sondage
* La liste	J Les jeux
T Le tam-tam	
C Graal	**VOTRE CHOIX**
A Associations	**+ ENVOI**

La première chose à faire est d'ouvrir une boîte aux lettres (BAL). Pour celà, tapez B + ENVOI et suivez les instructions d'AKELA.

Votre BAL enregistrera les messages qu'on vous adresse en votre absence. Créer une BAL ne prend pas plus de 30 s et c'est ABSOLUMENT INDISPENSABLE pour profiter pleinement des avantages d'Akela.

4) Ceci fait, revenez à la page SOMMAIRE en appuyant sur la touche du même nom, et visitez les différentes rubriques d'AKELA.

Le guide : pour vous repérer sur AKELA. Mais si vous avez besoin d'un renseignement précis, il peut être plus rapide de questionner un habitué (allez en TAM).

Livre d'or : relate les événements de la vie sur AKELA

Boitolets : vous connaissez déjà.

Oasis : pour dialoguer ou jouer à plusieurs sur la même page écran (jusqu'à cinq connectés).

Editorial : les animateurs d'AKELA vous parlent !

Liste :pour savoir qui se trouve sur AKELA en même temps que vous.

Tam : messagerie. Pour dialoguer en toute tranquilité, avec une seule personne à la fois.

GRAAL : le contrat du mois, questions aux "personnalités du jeu", courrier des lecteurs ... Le moyen le plus rapide de contacter votre magazine favori !

Associations : fanzines et associations ludiques vous tiennent au courant de leurs activités.

Distributeurs : idem pour les professionnels comme Oriflam ou Jeux Actuels.

Annonces : moins spécialisées que celles de la rubrique GRAAL, ces annonces ne concernent pas seulement le jeu mais aussi la micro et bien d'autres domaines.

Musée : vous apprendrez vite qu'AKELA est un "serveur graphique", autrement dit que vous pouvez composer de véritables œuvres d'art sur votre écran. Les plus belles sont stockées dans la rubrique MUSEE.

Rubriques : nombreuses et variées : DELIRES, GAGS, PARAPSYCHOLOGIE, annonces de FETES et de repas champêtres...

Sondages : AKELA aimerait connaître son public.

Jeux : d'aventure (en direct), de diplomatie (par correspondance), etc...

Il nous reste encore beaucoup de choses à découvrir. Nous en reparlerons le mois prochain. ●

TRIBUNE LIBRE

en tapant **★XI + ENVOI**, vous pénétrez dans l'univers des X-BAL.

Une X-BAL est une boîte aux lettres publiques, sorte de tribune libre où chacun peut laisser un message et lire ceux qui s'y trouve déjà. Les X-BAL vous permettent de donner votre avis sur tel ou tel sujet crucial (les Elfes ont-ils les oreilles pointues, les femmes des nains portent-elles de la barbe ? etc...), et de voir comment les autres réagissent.

Exemples de X-BAL : TANELORN, STORMBRINGER, VOYAGE, ORIENT MYSTERIEUX, NUMEROLOGIE, LES CELTES...

L'éventail est large, et si par extraordinaire le sujet qui vous intéresse n'est pas traité, vous pouvez facilement fonder votre propre X-BAL.

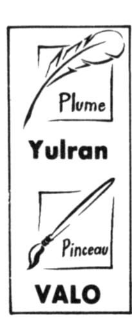
AKELA +

Sur Akela, nous disposons de " pouvoirs " que nous envient les autres serveurs. Quelques exemples :

- Vous pouvez enjoliver vos messages de gros titres, textes clignotants, dessins (animés !)
- En tapant ★DE, faire apparaitre 3 D6 sur l'écran que vous partagez avec d'autres connectés. Cela permet d'organiser une partie de 421, ou mieux, une petite partie de jeu de rôle avec des règles simplifiées.

CE N'EST PAS TOUT !

En fréquentant régulièrement AKELA, vous accumulez automatiquement une expérience qui augmente vos pouvoirs : ★ HIDE vous permet de disparaître aux yeux de tous les usagers, ★ JEKYL de réapparaître, ★ EVITE de ne plus recevoir les messages d'un importun, ★ KIDNAP... mais stop ! c'est une information d'accréditation ultra-violette, et j'en ai déjà trop dit... ●


Plume **Yulran**
Pinceau **VALO**



IMPACT AVEC LE DÉMON

Visitez les Monts de la Mort :

ses temples maudits,

ses statues vivantes...

niveau 4-6

« Parmi les lieux que la folie des hommes a consacré aux cultes des Démons, citons le Temple Pandémanique de Strân et les mystérieuses chapelles creusées dans la roche des Monts de la Mort... ».

LE PACTE DU GRAND-PRETRE

Egarés en montagne, les PJ découvrent un temple abandonné où l'on célébrait jadis le culte des Dieux Noirs et de leurs serviteurs démoniaques. Les personnages doivent le traverser sans perdre la vie ni la raison. Ils trouveront alors un escalier leur permettant de poursuivre leur chemin vers le prochain épisode de leurs aventures...

Les PJ se sont perdus dans un labyrinthe de gorges et de défilés. Ils débouchent dans un cirque rocheux. Sur la paroi d'en face se détachent deux mains et un gigantesque visage, sculptés dans la roche.

Apparemment, il s'agit d'un cul-de-sac, mais au sein la pénombre, les PJ distinguent deux ouvertures dans la paroi juste au-dessus des mains : ce sont les portes du **Temple des Dieux Noirs.**

Pour y accéder, il faut traverser le cirque dont le sol est criblé de trous côniques profonds de 2 mètres. Au fond, des ossements broyés, des débris de cuirasses et de casques qui semblent avoir été aplatis au marteau-pilon. Les personnages n'ont pas le loisir d'observer longtemps la situation : embusqué derrière les crêtes, un démon de pierre s'apprête à fondre sur eux...

LE DÉMON DE PIERRE

Le Temple des Dieux Noirs est orné de statues représentant des démons semblables à de monstrueux serpents ailés. Comme cela arrive souvent lorsqu'un temple maudit est laissé plusieurs siècles à l'abandon, une des statues s'est animée. Elle a quitté sa niche pour gagner, d'un vol lourd, les falaises qui surplombent le cirque. Toutes les créatures qui le traversent s'exposent à ses attaques.

Quand les PJ pénètrent dans le cirque, la statue prend son vol pour se placer à la verticale d'une victime choisie au hasard. Puis elle replie ses ailes, regroupe ses anneaux et se laisse tomber. Le choc creuse un cratère dans le sol et inflige 6 d 10 points de dommage au personnage touché.

En pratique : sauf si, par chance, le PJ visé lève la tête avant le déclenchement de l'attaque, avertissez-le seulement qu'il entend un sifflement dans l'air. En cas de réaction immédiate, autorisez-le à faire un jet sous la Dextérité pour esquiver.

Que sa première attaque réussisse ou non, la statue combat au sol les PJ survivants. Elle se bat en infligeant de redoutables coups de queue.

Statue-Démon : DV10, PV75, Attaque : 1 / Round, dégâts : 3d6, Attaques spéciales : choc (voir plus haut) et constriction (double dommages), Défense spéciale : touchée par armes + 1 seulement.

L'INTÉRIEUR DU TEMPLE

Le Temple comporte une seule grande salle avec galeries et colonnes. Il est entièrement sculpté dans la roche de la montagne.

Les deux portes déjà évoquées débouchent en (1), (voir plan).

Une galerie surélevée (2) fait le tour de la salle. Un escalier (3), extrêmement raide, permet d'y accéder. En (4) se trouve le trône de pierre où siégeaient les Grands-Prêtres lors des cérémonies. Le renfoncement (5) contient deux statues de démons ailés, copies inertes de celles que les PJ ont du affronter. Un socle vide témoigne d'une époque où le renfoncement comportait trois statues.

A l'autre extrémité du temple, un sarcophage (6) est suspendu au-dessus de l'autel (7) par trois filins d'acier. Le quatrième filin est rompu.

Au pied de l'autel, une ouverture heptagonale (8), couverte par une grille de fer forgée, donne sur un abîme insondable.

Juste à la verticale du sarcophage part un escalier hélicoïdal (9) qui débouche à l'air libre quelques centaines de mètres plus haut. Il représente la seule issue pour les PJ. S'ils font demi tour, ils trouveront le chemin par lequel ils sont venus obstrué par des éboulis.

Jadis, deux rampes (10) montaient vers l'escalier (9). Elles sont détruites, et le moyen le plus simple d'atteindre l'escalier semble de grimper sur le sarcophage. Mais cet objet pesant a dix chances sur cent cumulatives de se décrocher lorsqu'un PJ en fait l'escalade. Un tel événement serait lourd de conséquences, comme nous le verrons plus loin.

Même s'il est mort depuis des siècles, un Grand-Prêtre des Dieux Noirs reste dangereux. Son esprit perverti rôde dans le temple, et cherche à influencer celui des êtres vivants qui y pénètrent.

Un personnage qui manque son jet de resistance échappe au contrôle du joueur pour commettre les actes les plus fous, par exemple :

(1) Frapper le PJ le plus proche (pour un magicien, jeter le plus puissant de ses sorts offensifs).

(2) Fuir le plus loin possible, en proie à une terreur panique.

(3) Se jeter dans le vide (à la première occasion et en montagne, elles ne manquent pas !).

(4) Se suicider.

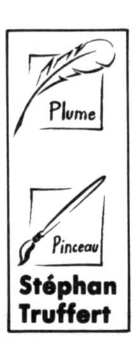
(5) Tomber à genoux et passer un quart d'heure à scander des prières incompréhensibles en frappant le sol de son front. (2-12 points de dommage).

(6) Jeter en offrande ce qu'il a de plus précieux dans la fosse 8 qui s'ouvre au pied de l'autel (sa profondeur défie l'imagination et ce qu'on y jette peut être considéré comme définitivement perdu).

Si les compagnons du PJ ensorcelé l'empêchent de passer aux actes, le malheureux tombera en catalepsie pour 1D4 heures.

L'esprit de Kunrûd peut utiliser son pouvoir une fois toute les dix minutes.

Naturellement les phénomènes cesseront complètement à partir du moment où Sabbaoth se sera emparé de l'âme du Grand-Prêtre.



Stéphan Truffert



COMMENT KUNRUD UN-RUKSUS TROMPA LE DÉMON SABBAOTH

Le sarcophage recèle les restes de Kunrûd Un-Ru sus, un Grand-Prêtre connu pour avoir conclu un pacte avec le démon Sabbaoth. Ce dernier offrit au prêtre un surcroît de pouvoir et une longue vie. En échange, Kunrûd lui promit son âme « pour le jour où son corps reposerait en terre ».

A la mort du Grand-Prêtre, ses disciples accrochèrent son cercueil dans le temple. Depuis, Sabbaoth attend toujours son âme...

Outre la momie du Grand-Prêtre, le sarcophage contient :

— Un parchemin où figure le texte du pacte.

— Un sceptre d'or.

— Une couronne de même métal, sertie d'améthystes et d'opales flamboyantes.

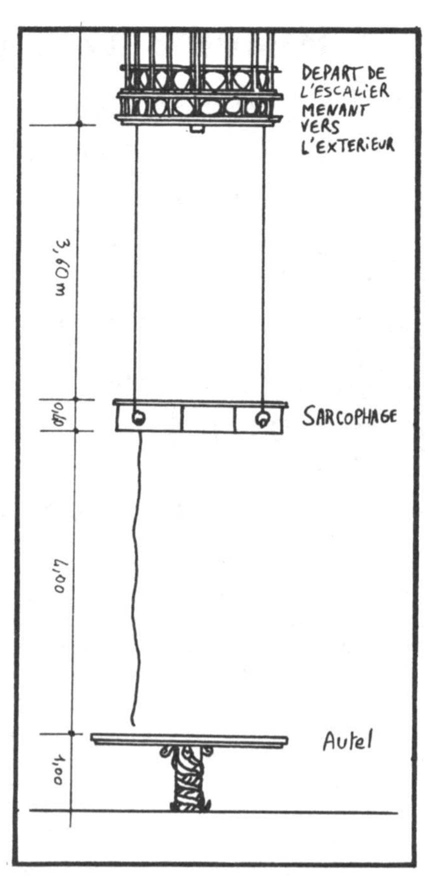
— Un parchemin (contenant deux sorts cléricaux puissants) roulé dans un étui d'ivoire.

Si les PJ ouvrent le sarcophage sans le décrocher : le personnage qui soulève le couvercle peut difficilement éviter de croiser le regard de la momie. Deux diamants incrustés au fond des orbites réduisent le profanateur en cendre s'il manque son jet de protection.

Si le sarcophage tombe ou si la momie touche le sol : le corps du Grand-Prêtre se recroqueville tandis qu'une épaisse fumée noire monte de sa bouche et de ses oreilles. La fumée s'accumule à deux mètres au-dessus du sol pour former un nuage compact, puis un coup de vent la disperse dans les hauteurs. Alors retentit un cri lugubre et perçant : Sabbaoth a enfin pris possession de son dû.

Option : après s'être emparé de l'âme du Grand-Prêtre, le démon se matérialise devant les PJ, soit pour les attaquer, soit pour leur proposer /imposer un pacte aux conditions sévères. Par exemple : restaurer le temple dans son ancienne splendeur, y attirer des milliers de fidèles, etc. Gageons que cette fois, le démon ne se laissera pas rouler par les humains !

Scénario extrait des « Brouillards de Tenrod », avec l'aimable autorisation des Editions Dragon Radieux.



TEMPLE DES DIEUX NOIRS

Coupe au niveau de la fosse ⑧

0 20 40m

ENTREES DU TEMPLE

LEGENDE

① Entrées du Temple

② Galeries

③ Escalier d'accès à la galerie

④ Trône

⑤ Renfoncement

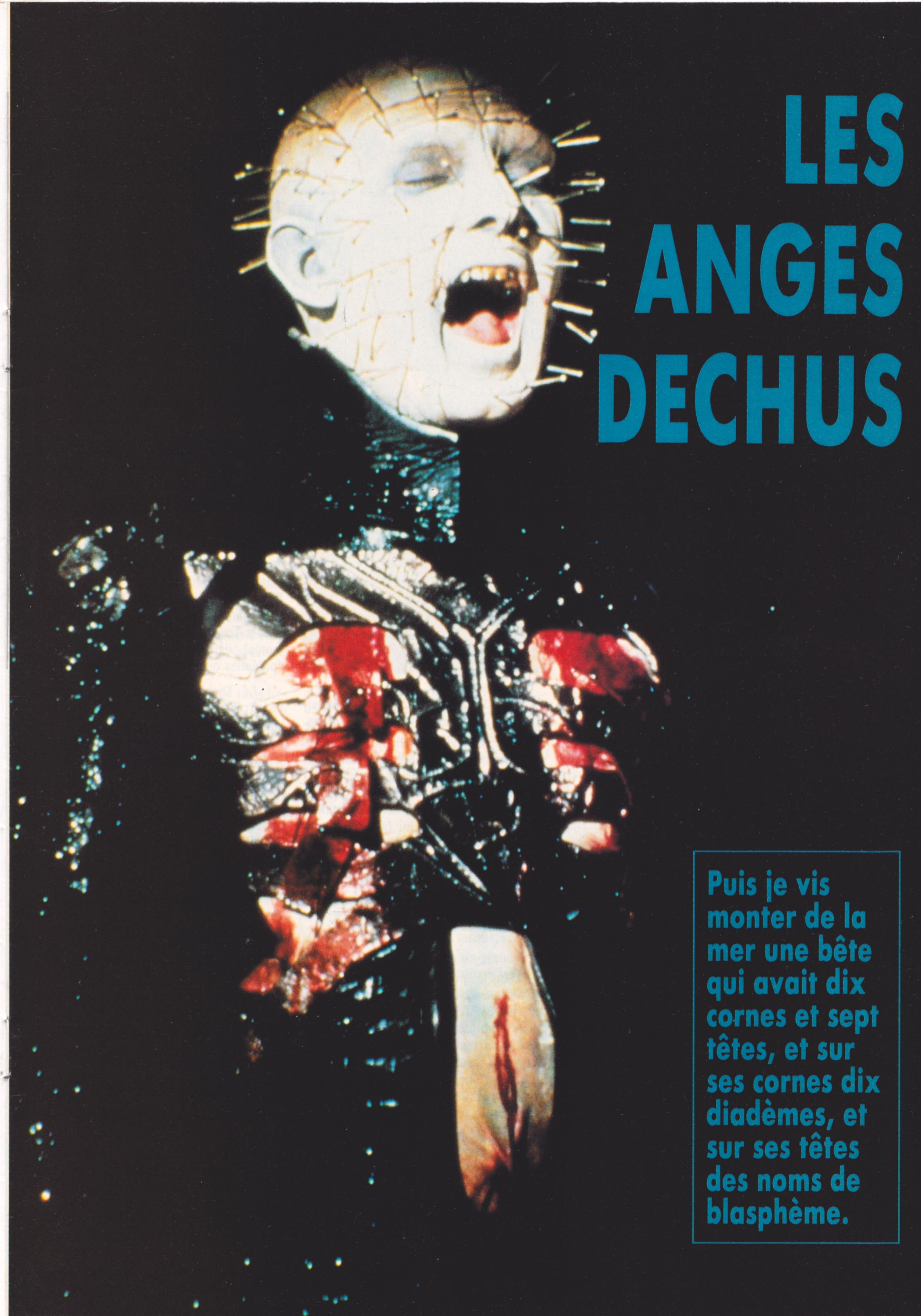
⑥ Sarcophage

⑦ Autel

⑧ Fosse

⑨ Escalier vers l'extérieur

⑩ Rampes brisées



LES ANGES DECHUS

Puis je vis monter de la mer une bête qui avait dix cornes et sept têtes, et sur ses cornes dix diadèmes, et sur ses têtes des noms de blasphème.

COUP CRITIQUE

Catastrophe ! A peine avions-nous décidé de vous concorter un dossier-démon, à peine avions-nous rassemblé quelques livres sur la question, comme : IN PSEUDOMON DAEMON (Wierus), L'INVENTAIRE DES DEMONS (J-P Migne) et LE LIVRE DES PRESTIDES (toujours de Wierus), qu'un certain Norman Cohn nous assènait un coup critique dans son ouvrage «DEMONOLATRIE ET SORCELLERIE AU MOYEN-AGE :

«Il n'existe aucune preuve sérieuse de l'existence d'une secte d'adorateurs du diable en quelque point que ce soit de l'Europe médiévale...»

L'auteur va même plus loin en affirmant qu'il y a des preuves sérieuses du contraire. En effet :

«Nous pouvons être assurés que si une secte quelconque avait vraiment entretenu de parreilles croyances, elle aurait figuré dans l'un ou l'autre des manuels classique destinés aux inquisiteurs. Or, elle ne s'y trouve pas».

Privé d'une source d'excellents PNJ, nous voila bien déçu ! Mais, si l'histoire nous tahit, il nous reste la légende...

CELUI QUI SE MET EN TRAVERS

La bible ne fait pas le diable.

Comment Satan apparut sur la Terre.

Les Démons et le Diable sont aujourd'hui considérés comme l'incarnation même du mal. Mais il a fallu des siècles pour en arriver là. Les Mythologies grecques et romaines ne connaissaient pas d'esprits fondamentalement mauvais. Des monstres ravageaient certaines contrées ; des créatures venues de l'ombre apportaient le malheur et la désolation; mais aucun dieu ne représentait le mal absolu. Les hôtes de l'Olympe ont des caractères partagés et nuancés. Ils sont capables du meilleur comme du pire, à l'instar de nous autres, malheureux humains. Les Grecs ne croyaient pas au mal absolu. Les Grecs ne brûlaient pas les vieilles aux yeux torves et aux genoux cagneux. Les Grecs ne massacraient pas leurs voisins au nom de grandes considérations morales. Il n'y a vraiment rien à tirer d'eux... Passons donc à quelque chose de plus édifiant.

A la même époque, les Perses voyaient l'univers partagé entre deux esprits, Ahura-Mazda, le dieu du Bien, et Ahriman, le dieu du Mal qui vit dans un désert glacé et sombre. Chacun est entouré d'un conseil de six membres. Leur combat doit durer douze mille ans jusqu'à ce que le dieu créateur des étoiles et des planètes détruise la terre à coup de météores, un moyen radical de préserver pour toujours le genre humain de la tentation. Ce combat entre le dieu bon et le dieu méchant se retrouve dans des folklores aussi éloignés que ceux des Scandinaves, des Polynésiens, des Caraïbes ou des Patagons.

Avec l'apparition du monothéisme, le Diable est devenu une émanation du Dieu tout-puissant. Dans les plus vieux textes de l'Ancien Testament, le Diable est l'un des anges divins révolté contre l'autorité de son supérieur et jeté sans ménagement hors du paradis. Satan incarne donc l'esprit de révolte contre la volonté divine ; son nom signifie d'ailleurs «celui qui se met au travers».

C'EST DIEU QUI A CREE LE DIABLE

Dans les premiers textes de la Bible, Dieu conseille à son peuple élu de violer des vierges, de brûler vif des laboureurs, ou de pratiquer le génocide des peuples vaincus. Progressivement, Satan prit en charge ces basses besognes et hérita de tous les aspects négatifs de la divinité. On trouve ainsi, dans l'Ancien Testament, le récit d'un acte mauvais accompli par Dieu et une version postérieure où ce forfait est maintenant l'œuvre du Démon.

En outre, le serpent de la Génèse est désormais considéré comme une de ses incarnations (ce qui n'est pas indiqué initialement dans le texte). Parallèlement, une nette différence va s'établir entre Diable et démons. Plus que par le nombre ou la hiérarchie (le Diable est aux démons ce que Dieu est aux saints), Satan se distingue par son champ d'intervention. Les démons sont responsables du désordre physique et mental : ils provoquent les tempêtes, les épidémies ou la folie.

Le Diable se réserve le domaine moral : il est le tentateur, celui qui propose son aide (pour bâtir un pont, pour obtenir l'éternelle jeunesse...) contre l'âme du malheureux qui l'appelle à son secours.

Satan préfère corrompre plutôt que détruire.

Les noms du diable

Si le Diable voit définir ses fonctions, il se voit aussi plus tardivement (au début de l'ère chrétienne) attribuer ses noms.

Le terme de Lucifer, «celui qui apporte la lumière», avait été donné au Christ dans le Nouveau Testament. Désormais, il est définitivement assigné au Malin.

De même, la représentation physique de Satan évolue. Jadis semblable aux faunes de la mythologie classique (le Christ ressemblait alors à Apollon), Lucifer va hériter de tous les caractères de la monstruosité : ailes, sabots, cornes, corps velu...

Les légions infernales

Le malheureux Satan ne pourrait remplir toutes ses obligations s'il n'avait, par bonheur, de fidèles seconds.



Pierre Bruno

Le gouvernement infernal se compose de trois membres : Lucifer en personne (empereur), Belzebuth (prince) et Astaroth (grand-duc). Six esprits sont placés sous leurs ordres ;

- Rofocale, premier ministre, règne sur les richesses du monde.
- Satanachia, grand général, commande la première légion des démons et aime à séduire les femmes.
- Agaliarept, général de la seconde légion des démons, peut révéler tous les secrets.
- Fleurety, lieutenant général, s'occupe des grands chantiers qu'il peut mener à bien en une nuit.
- Sargatanas, brigadier, peut vous téléporter ou vous rendre invisible pour vous faire entre à l'intérieur des lieux les mieux gardés.
- Nébiros, maréchal de camp et inspecteur général, est le maître des secrets de la nature et peut vous inoculer toutes les maladies possibles et imaginables.

NDLR : Il ressemble beaucoup à un certain Nurgle - voir l'article «Les Dieux-Démons de Warhammer''.

Chacun de ces esprits est servi par trois démons poétiquement baptisés Baël, Agarèe, Marbas (Rof), Pruslas, Aamon, Barbatos (Sat), Buer, Guseyn, Botis (Aga), Bathym, Pursan, Aligar (Fle), Loray, Valefar, Forau (Sar), Ayphos, Naberus et Glasyalabolas (Neb).

Note: vous lirez dans les encadrés «DEMONOLOGIE» et «6666 LEGIONS» des informations qui contredisent ce qui précède: notamment, que Belzébuth a détrôné Satan et règne actuellement sur l'Enfer. En fait, les auteurs se contredisent et il n'est pas facile d'envoyer un reporter sur les Plans Infernaux, pour rétablir la vérité !



L'enfer

Chaque religion a sa conception de l'enfer. Pour les anciens Grecs, tout homme devait s'y rendre après sa mort sauf les héros et les demi-dieux qui pouvaient rejoindre les Champs-Elysée. Mais seuls certains criminels y subissaient un châtiment (Tantale, Sisyphe).

Pour d'autres peuples, l'Enfer est devenu un lieu de tourments éternels exclusivement réservé aux méchants. Pour d'autres encore, comme les premiers Juifs, l'enfer n'existait pas. Dieu punissait les malfaiteurs jusqu'à la quatrième génération par la lèpre, des morts subites ou la perte des biens possédés.

Vous pouvez crééer de bons scénarios sur le thème du voyage en Enfer. Si un de vos joueurs a perdu son guerrier 5678988,098ème niveau noyé dans un caniveau du 4e niveau, laissez-lui (et laissez-vous) une chance de retrouver son perso avant qu'il ne vous fasse une grossesse nerveuse. Pourquoi ne pas aller le chercher en Enfer? Pour cela, les PJ devront :

- trouver l'entrée des enfers (une grotte ou un précipice abupt au cœur des montagnes)
- trouver le bon chemin dans un dédale inextricable de galeries
- traverser un lac sans fond en payant une obole au passeur Charon
- franchir une vallée grouillante de serpents et d'autres bêtes visqueuses
- éviter l'enlisement dans un grand bourbier. Dans la fange végètent misérablement ceux qui se sont parjurés, ont volé un orphelin ou frappé leur mère.
- accueilli par un air de flûte, les PJ arrivent dans une plaine couverte de bosquets de myrte

Sous une clarté pareille à celle du jour, des groupes d'hommes et de femmes s'approchent d'eux en dansant avec de vifs battements de mains. Parmi ces initiés se trouve assurément le personnage cherché. Il est fort probable, toutefois, que ce dernier préfère guincher avec ses belles compagnes plutôt que de revenir au monde pour se faire massacrer par des dragons ou des gobelins...

Le voyage pourra comporter une série d'épreuves analogues à celles-ci :

- les PJ rencontrent un malheureux condamné (Tantale ou Sisyphe par exemple). S'ils décident de l'aider, une malédiction va les frapper
- les PJ peuvent revenir au monde avec le «mort» mais il leur a été interdit de regarder derrière eux (nous conseillons au MJ de redisposer table et chaises de manière à se placer DERRIERE les joueurs et de continuer ainsi l'aventure). S'ils se retournent, et le MJ fera tout pour les y inciter, le «mort» se dématérialise sous leurs yeux et est perdu pour toujours
- dans un village proche de l'entrée des enfers, un marchand propose aux PJ un bric à brac où se trouvent une peau de lion mitée et une massue. Si un PJ les achète et a la bonne idée de mettre la dépouille sur son dos, les hôtes des enfers le prendront pour Hercule. Ils se souviennent encore, avec terreur, de l'expédition de ce héro, et se montreront tous veules envers les PJ. Sympa non? ●



DES DEMONS PARTOUT !

J'ignore comment s'appelle la folie qui consiste à voir des démons partout, mais il ne fait guère de doute que le Père Richalmus, abbé de Schöntal en 1270, en était affligé. Il affirme dans son livre que *«les démons nous entourent comme l'eau entoure de tous cotés un homme qui se noie.»* Lorsque Richalmus ferme les yeux, il voit leurs corps minuscules flotter dans l'air, *«aussi serrés que des grains de poussière dans un rayon de soleil»*.

Les démons provoquent enrouements et flatulences chez le prêtre qui dit son sermon ; c'est à cause d'eux que les choristes chantent faux et que les moines s'endorment pendant la lecture des livres saints. Les puces et autres parasites qui tourmentent les humains sont eux-aussi des démons.

Richalmus conseille donc de faire le signe de croix pour les éloigner ! ●

WHO'S WHO DEMONIAQUE

Chaque Seigneur de l'Enfer porte un titre (Prince, Grand-duc, Grand-marquis) et commande un certain nombre de légions. Il peut arriver qu'un Grand-duc soit plus influent qu'un Prince: par exemple, le Prince Lucifer ne dirige que 36 légions contre 60 pour le Grand-duc Abrigor.

La liste qui suit n'est donnée qu'à titre indicatif. Ne vous étonnez pas si vous y relevez quelques incohérences avec le reste du dossier : les Seigneurs- démons luttent pour accroitre leur influence et la hiérarchie des Enfers se modifie constament.

Nom	Titre	Apparence	Attribut	Nombre de légions commandées
Ipes	Prince	Forme de lion	Seigneur du génie et l'audace	36
Lucifer	Prince Justicier de l'enfer	Démon mi-bouc mi-homme	Seigneur des ténèbres	36
Oroba	Prince	Homme	Seigneur de l'emploi et de la réconciliation	20
Tap	Prince	Grand aigle	Seigneur des voyages	60
Abigor	Grand-duc	Démon en armure rouge	Seigneur de la guerre	60
Agarès	Grand-duc	A cheval sur un crocodile, l'épervier au poing	Seigneur des langues	30
Alocer	Grand-duc	Chevalier sur un énorme cheval	Seigneur de l'astronomie	36
Amduscias	Grand-duc	Licorne	Seigneur des sons	29
Astaroth	Grand-duc	Démon puant	Seigneur du libertinage	40
Baal	Grand-duc Général en chef des armées	Démon à la grande pique	Seigneur des batailles	Variable
Gysoyn	Grand-duc	Chameau	Seigneur des secrets Connait le passé, le présent et l'avenir	45
Berith	Duc	Jeune soldat rouge	Seigneur des lithanies	6
Haborym	Duc	3 têtes, chat homme, serpent à cheval sur une vipére	Seigneur des incendies	26
Waal	Duc	dromadaire	Seigneur de la divination	36
Valafar	Duc	homme	Seigneur de la témérité	36
Vapula	Duc	lion aux ailes de griffons	Seigneur des philosophes	36
Aamon	Grand-marquis	Tête de loup, queue de serpent	Seigneur des flammes	40
Andras	Grand-marquis	Corps d'ange, tête de chat, à cheval sur un loup noir	Seigneur de la discorde	30
Gamycyn	Grand-marquis	Petit cheval	Seigneur des chevaux	30
Orias	Grand-marquis	lion	Seigneur des métamorphoses	30
Phenix	Grand-marquis	Phoenix	Seigneur du savoir et des poètes	20
Oray	Grand-marquis	Archer	Seigneur de la vaillance au combat	30
Androalphus	Marquis	Démon tête de paon	Seigneur de l'éloquence	30
Cerbère	Marquis	Corbeau	Seigneur des beaux-arts	19
Halphas	Grand-comte	Cigogne	Seigneur des oiseaux	26
Raum	Grand-comte	Corbeau gris	Seigneur de la destruction des cités	30
Ronwe	Comte	Monstre	Seigneur de l'amitié	19
Morax	Comte	Démon	Seigneur des étoiles	36

Plume
Dominique Daneluzzi

[redacted]

Furfur	Comte	Cerf	Seigneur de la foudre	26
Barbatos	Comte	Archer démon	Seigneur du chant des oiseaux	30
Bifrons	Comte	Démon	Seigneur de l'astrologie	26
Zagam	Grand-président	Taureau à ailes de griffons	Seigneur de l'alchimie	30
Volac	Grand-président	Enfant aux ailes d'anges monté sur un dragon à 2 têtes	Seigneur des airs	30
Otis	Grand-président	Vipère	Seigneur du temps	60
Malphas	Grand-président	Corbeau	Seigneur des augures	40
Caarcrinolas	Grand-président	Chien	Seigneur de l'invisible	36
Amy	Grand-président	Démon	Seigneur de l'inconnu	35
Caym	Grand-président	Démon	Seigneur de la perception animale	36
Haagenti	Grand-président	démon à tête de taureau	Seigneur des métaux	33
Léviathan	Grand-amiral	Hippocampe	Seigneur de la possession et des mers	26
Flauros	Grand-général	Démon à tête de léopard	Seigneur des armées	20
Forcas	Chevalier	Homme avec une longue barbe qui tient un dard aigu	Seigneur des mystiques	79
Verdelet	Maître de cérémonie	Démon	Seigneur des cérémonies	0

QUIZZ DEMON

1 - Combien les légions infernales comptent-elles de démons?

2 - Qui régne sur l'Enfer?

3 - Le Diable apparait dans les plus vieux textes de l'Ancien Testament. Vrai ou faux?

4 - Quelle différence y-a-t-il entre Diable et Démon ?
- a - Aucune
- b - Le Diable est aux démons ce que Dieu est aux saints
- c - Les démons sont chaotiques, mauvais, les diables loyaux mauvais.

5 - Sur la Terre du Milieu, quel est le nom de l'esprit qui osa le premier s'opposer aux volontés du Créateur:
- a - Melkor
- b - Morgoth
- c - Sauron

6 - Les terribles Balrog furent créés par Sauron pour le servir. Vrai ☐ ou faux ☐ ...?

7 - Dans quel jeu de rôle apparaiet le démon Mabrothrax ?

8 - Dans Stormbringer, comment s'appelle le Duc du Chaos qui porte également le titre de «Roi des Epées» ?

9 - Quel est le nom du prince des Balrogs ?

10 - Avant de se trouver vers le mal, Sauron était un Valar. Vrai ☐ ou faux ☐ ...?

VOTRE SCORE

Comptez-vous 1 point par bonne réponse.

10 points : bravo, vous avez de sérieuses connaissances en démologie. Un conseil : ne vous en vantez pas et méfiez-vous de la Sainte Inquisition.

9 points : Pas mal mais insuffisant si vous comptez invoquer un démon et suvivre à cette expérience. Potassez votre Wierus avant de vous risquer à lancer la moindre incantation!

Moins de 9 points : Recalé à l'examen! Abandonnez la magie noire et tournez-vous vers des activités moins dangereuses.

REPONSES

1 - 6666 légions de 6666 démons, soit plus de 44 millions de démons.

2 - Deux réponses sont correctes : Satan et Belzébuth. Belzébuth aurait détrôné Satan d'après certains auteurs.

3 - Faux. Au départ, le Diable n'est pas une entité distincte de Dieu.

4 - Les trois réponses sont correctes : a dans l'usage courant, b dans la tradition chrétienne, c dans le contexte «Donjons et Dragons».

5 - a et b correctes : Melkor prit le nom de Morgoth aprés sa révolte.

6 - Faux. Les Balrogs ont servi Morgoth avant Sauron.

7 - Warhammer. Mabrothrax est au service du Dieu-Démon Nurgle.

8 - Mabelrode.

9 - G o t h m o g.

10 - Faux. Sauron était un Maïar (comme Gandalf).

VIBRATION D'ENFER

GRAAL CHEZ LES ROSE-CROIX

En vadrouille sur les quais lyonnais où les bouquinistes vantent leur étalage, j'avais eu l'occasion de nouer conversation avec un membre éminent de l'Ordre de la Rose-Croix A.M.O.R.C. (Antiquus Mysticusque Ordo Rosae Crucis) qui s'avéra être un Grand-Maître responsable de plusieurs pays. A mon grand étonnement, il évoqua le spiritisme et la sorcellerie, domaines dans lesquels il semblait particulièrement calé. Il m'exposa succintement une théorie sur les vibrations selon laquelle chaque chose matérielle vibre à un certain niveau et nous autres humains, comme le reste de l'univers, ne sommes qu'amas d'énergie... Il m'expliqua que la Rose-Croix était contituée d'écoles de mystère où l'on recherchait la paix intérieure et où l'on étudiait toutes sortes de sciences parapsychologiques.

Ici, maintenant, une petite invoc' entre amis ?



Plume
Dominique Daneluzzi

Donc, lorsque j'appris qu'un dossier sur les démons se concoctait dans notre sulfureuse rédaction de Noisy, je décidai d'aller interviewer des membres de la Rose-Croix lyonnaise dans leur antre, rue Jeanne d'Arc : un petit pavillon assez vétuste. Détail original, je lis sur un des piliers encadrant la porte «sonnerie derrière le pilier»: il fallait donc entrer, puis sonner... Je sonnais, puis ressortis et attendis quelques secondes avant de voir apparaître sur le palier deux personnages souriants. L'un était d'origine africaine et me fit penser à un gourou, non pas par ses vêtements, mais par l'aura qu'il dégageait (visage serein au regard perçant). L'autre, tout au contraire, ressemblait à n'importe quel lyonnais. Tous les deux, souriants, me firent signe d'entrer comme des prêtres introduisant un brave fidèle dans leur temple. Je les suivis en expliquant le but de ma visite et ils acceptèrent l'interview.

***GRAAL :** Pensez-vous qu'il existe des forces occultes, des démons ?*

FRERE DIDIER BLANCHON : En fait, dans ce que l'on appelle «forces occultes», il n'y a pas réellement de bien et de mal, de forces purement bonnes ou carrément maléfiques. Tout est présent dans l'univers, ce qui sépare les choses, c'est une différence de niveau... vibratoire... Tout dépend de l'utilisation qu'on fait de son savoir et de son pouvoir !

***GRAAL :** J'ai déjà entendu parler de ces histoires de vibrations... Donc les démons, vous n'y croyez pas ?*

F.D.B. : Hem... Disons que non, ce n'est la bonne manière de poser la question !

***GRAAL :** Y aurait-il un autre monde peuplé d'êtres surnaturels ? On a parlé récemment d'invocations démoniaques...*

F.D.B. : Il y a dans la tradition ésotérique une «loge noire», qui est constituée de gens qui travaillent sur le côté pouvoir «égoïste», matériel, pour diriger les gens. Des sortes de manipulateurs de foules... Mais il y a aussi la «loge blanche» ; eux travaillent sur la même connaisance mais avec une fonction opposée : ils s'appliquent à aider les autres...

***GRAAL :** Et ces gens de la loge noire se servent de démons ?*

F.D.B. : De démons !? (sourire du genre : «je vois où vous voulez en venir mais je n'irai pas dans cette direction»). Son compagnon intervient...

Frère TSIBAH-MADZOU (Parlant à Frère Didier Blanchon) : Ce qu'il demande c'est s'il existe un monde qui est le monde du diable.

***GRAAL :** Par exemple, oui...*

F.D.B. : Il n'y a pas de démons en tant qu'entité indépendante, tout n'est qu'énergie. C'est donc l'invocation d'énergie dans un but, non pas altruiste, mais matérialiste et égoiste, qui est «démon».

FNTM : Voilà ! Et on peut pratiquer la Théurgie, l'appel, n'est-ce pas, de certaines forces.

***GRAAL :** Donc, vous dîtes que les démons incarnés n'existent pas ? Personne ne pourrait lancer une incantation et faire apparaître un être que l'on pourrait appeler démon ?*

F.D.B. : Ah, ça c'est différent !

FNTM : C'est le démon qui est créé !

F.D.B. : D'ailleurs, il n'y a pas que des démons - voyons les bons côtés - on pourrait aussi faire l'invocation d'anges, de devahs, ou d'autres créatures dans les traditions bouddhiques, par exemple. Mais c'est de la Théurgie, ni plus, ni moins. C'est tout à fait possible ! Faire apparaître, disons, faire descendre des hautes sphères par des rituels invocatoires, des choses, des matérialisations en fait, c'est réellement faisable !

***GRAAL :** (un peu interloqué) C'est tout à fait faisable, là tout de suite, à la rigueur ?*

F.D.B. : Ah oui, ça c'est fait... Prenez le manuel rosicrucien, ce sont des choses que vous y apprendrez ! Ce sont des facultés qu'ont les gens qui ont développé leur pouvoir, mais...Bon, en fait, le but n'est pas de montrer à tout le monde, si vous voulez, de but en blanc, ce que l'on peut faire. Il n'y aurait aucun intérêt à ça. Normalement un Rosicrucien ne devrait pas le faire. Il se servira de son pouvoir chez lui, en étudiant ses monographies, pour essayer de se démontrer à lui-même que ce qu'il professe est vrai. Ou alors, il le fera pour aider une autre personne, mais autrement, non !

Nous avons continué à bavarder en parlant de télépathie, d'autres sciences occultes, de «protecteurs de l'humanité», ainsi que de diverses manifestations étranges. Mais ceci est une autre histoire que je vous conterai peut-être un jour...

Le frère Didier Blanchon occupe le poste de responsable culturel de la loge et accueille les nouveaux venus. Frère Norbert Tzibah-Madzou en est un membre actif. ●

NURGLE,

SEIGNEUR DE L'INFECTION

WARHAMMER

LES DIEUX-DEMONS DE WARHAMMER : NURGLE, DIEU DE LA PESTILENCE ET DE LA POURRITURE.

Une aide de jeu répugnante

Le livre de Règles de Warhammer, seul ouvrage traduit en français à l'heure actuelle, ne contient malheureusement pas les caractérisques des trois principales divinités démoniaques du chaos : Nurgle Khorne et Malal.

Nous allons vous les présenter de la même manière que les dieux du vieux monde. Commençons par Nurgle ; les autres dieux-démons feront l'objet d'articles ultérieurs.

Description : Nurgle est le plus atroce des dieux du chaos, le plus répugnant aussi. Voué à répandre la maladie, il n'hésite pas à l'infliger à ses propres fidèles qu'il pestifère, dégrade, mutile.

Lui-même est d'apparence absolument infecte ; de la bave dégouline continuellement de sa gueule, et de ses pores suinte une substance verdâtre et corrosive.

Alignement: Chaotique

Symbole : La main verte, signe de la contamination et de la maladie. Les prêtres de Nurgle sont tout de vert vêtus avec une main jaune en blason.

Zone d'influence : Nurgle est adoré par les mendiants et les hommes atteint de maladies incurables qui souhaitent se venger du monde ingrat qui les entoure. Il faut être sérieusement désaxé pour vénérer Nurgle, tant son culte est avilissant.

Temples : les temples de Nurgle sont situés dans les bas-quartiers ou à l'écart des villes dans les lieux réputés maudits. Son sanctuaire le plus fameux se trouve à Nuln d'où il a évincé les autres dieux du chaos. Ce temple est l'un des endroits les plus maléfiques du Vieux Monde. Ceux qui y pénètrent doivent effectuer un véritable chemin de croix pour arriver à la salle de cérémonie. En chemin, ils attrapent toutes sortes de maladies et lorsqu'ils l'atteignent, le grand prêtre leur inflige différents sévices. Quoiqu'il arrive, ils sortiront changés du temple (s'ils en sortent...). D'autre part, le temple est gardé par 4 grands guerriers du chaos que Nurgle appele lui-même ses 4 chevaliers de l'Apocalypse.

Amis et Ennemis : les dieux de l'ordre contre lesquels il mène lutte éternelle. Nurgle déteste particulièrement Shallya la guérisseuse qui contrecarre sans cesse ses projets. Aussi saccage-t-il ses temples chaque fois qu'il le peut.

Jours sacrés : Une grande cérémonie est célébrée chaque jour anniversaire du début d'une grande épidémie. Ces jours là, tous les fidèles de Nurgle se répandent dans les rues pour commémorer l'événement.

Conditions requises pour l'adhésion au culte : Celui qui veut devenir initié de Nurgle doit être affligé d'une maladie ou d'une malformation, et avoir rendu quelqu'un infirme d'une manière ou d'une autre.

Commandements :

- Mutiler un adversaire plutôt que le tuer.
- Ne jamais hésiter à tout faire pour contracter une maladie lorsque l'occasion présente.
- Ne jamais achever une personne souffrante mais la maintenir en vie pour qu'elle puisse souffrir plus longtemps.
- Ne jamais se laver et éviter le contact avec l'eau, sauf putride.

Les sorts : Les clercs de Nurgle ont droit aux sorts suivants :
Malédiction en magie mineure, Débilité, Frénésie magique en magie de bataille, Dessèchement des plantes, Air fétide en magie élémentaire, Décomposition en magie druidique, plus quelques sorts inhérents au culte et dont la liste suit.

Toucher verruqueux :

Niveau de sort :	1
Points de magie :	2
Portée :	Au toucher
Durée :	Permanent
Composants :	Aucun

Ce sort couvre de verrues nauséabondes la partie touchée par le prêtre. Leur présence enlève 10% à la sociabilité de la



Dominique Daneluzzi

victime si la partie est découverte (20% s'il s'agit du visage). Ces excroissance ne peuvent être soignée que par le sort «Traitement des maladies». Un jet de Force mentale permet d'éviter ses effets.



Nuage vert :

Niveau de sort :	1
Points de magie :	4
Portée :	40 mètres
Durée :	10 rounds
Composants :	Aucun

Ce sort crée un nuage opaque de couleur verdâtre. Toute personne, sauf le prêtre, se trouvant à l'intérieur doit réussir un jet sous 8 fois l'endurance ou voir ses caractéristiques divisés par 2 pendant 1D20 rounds.

Don de la main de cafard :

Niveau de sort :	4
Points de magie :	26
Portée :	Au toucher
Durée :	Permanent
Composants :	Aucun

La main de cafard est l'un des attributs typique que Nurgle donne à ses fidèles serviteurs par l'intermédiaire d'un grand prêtre. Sur la main qui a recu le sort grouillent constamment des dizaines de cafards. Un personnage touché par cette main doit réussir un jet de calme ou s'enfuir pendant 1D6 rounds, et un jet de Force Mentale ou perdre définitivement un point de blessure.

Invocation du Mabrothrax :

Niveau de sort :	4
Points de magie :	32
Portée :	5 mètres
Durée :	Un ordre
Composants :	Aucun

Le Mabrothrax est l'un des démons majeurs au service de Nurgle. Pour l'invoquer le prêtre doit tracer un pentacle sur le sol et lancer la formule magique. Ses chances de le contrôler sont égales à sa volonté moins 50%.

En cas de succés, le prêtre peut donner un ordre au démon. Ce dernier l'exécute, puis disparaît une fois sa tâche achevée.

Compétences : Les prêtres de Nurgle ne gagnent aucune compétences hormis «pathologie» qu'ils peuvent acquérir dés le niveau d'initié.

Epreuves : Les épreuves de Nurgle consistent à contaminer un lieu précis comme une fontaine réputée pour la pureté de son eau, ou un village qui sera frappé par la peste de Nurgle.

Grâces divines : Les grâces divines de Nurgle se présentent toujours sous la forme d'un don chaotique particulier. Le premier que reçoit un fidèle est évidement «Main de cafard». Par la suite certains privilégiés reçoivent «Nuage de mouche» qui fait apparaître une nuée de mouches autour de la victime, a 1 mètre de son corps, ce qui réduit sa sociabilité de 30% mais inflige un malus de 10% en compétences de combat à ses adversaires.(Le nuage d'insectes les empéche d'ajuster correctement leurs coups.)

D'autres dons existent, à vous de les découvrir...

DES DEMONS PARTOUT !

J'AI PEUR DE REVER

Pour avoir commis quelque grave sacrilége, un PJ est frappé d'une malédiction. Chaque nuit, il fait le même rêve : un démon ressemblant à un doberman ailé, juché sur une colonne noire, fixe le PJ de ses yeux de braises. Il descend de la colonne et s'approche lentement. Le personnage ne peut pas bouger. Nuit après nuit, le démon s'arrête un peu plus près de lui. Le PJ sait qu'il mourra de peur si la créature le rejoint. (Les autres personnages auront seulement l'impression que leur compagnon est mort d'une crise cardiaque pendant son sommeil).

Chaque nouveau rêve commence où le précédent s'est interrompu. Il faut quatre nuits d'au moins quatre heures pour que le démon atteigne sa victime. Pour cette dernière, une seule solution : trouver rapidement un exorciste, et ne plus dormir en attendant...

NE FERMEZ PAS LA PORTE, BLUNT S'EN CHARGERA !

Le démon Blunt s'est trouvé enfermé dans une lourde porte par un magicien facétieux. Sa captivité l'a rendu irascible : oncque n'a jamais vu porte si mal élevée !

Elle se reclaque sur les doigts des PJ, les insulte au passage, reste obstinément fermée lorsqu'ils sont poursuivis...

LE DEMON DANS LA MURAILLE

Un démon emprisonné dans les murs d'un château (ou d'un temple, ou de n'importe quel autre édifice) se nourrit des ombres de ceux qui passent.

PLusieurs options s'offrent au MJ :

1) L'ombre disparait définitivement, sans préjudice pour son possesseur (qui risque cependant, à l'avenir, d'être pris pour un sorcier...)

2) L'ombre disparait. Son possesseur perd une partie de son énergie vitale :

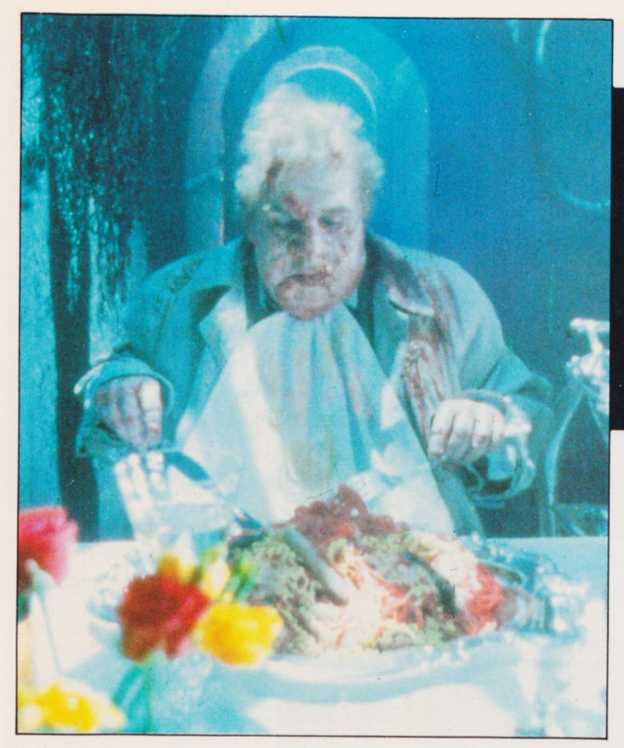
- au moment même de la disparition
- par la suite, chaque fois que le PJ devrait avoir une ombre et qu'elle n'apparait pas.

Pour rester au mieux de sa forme le personnage, est condamné à ne se déplacer que dans les zones peu ou pas éclairées.

3) L'ombre du démon se substitue à celle du PJ et commence à «dévorer» ce dernier. La victime devient de plus en plus floue et disparait au bout d'une dizaine de jour.

4) L'ombre «mangée» ne peut plus quitter les murs, et son possesseur doit donc rester définitivement dans le château. (Ce n'est plus l'ombre qui suit l'homme mais l'homme qui suit l'ombre). Si l' édifice est détruit, le personnage meurt.





COMMENT ROULER LE DIABLE

Avant de signer, relisez bien votre contrat !

«Quand on mange avec le diable, dit un proverbe, *il faut avoir une longue cuillère !»*

Si d'aventure vous passez un pacte avec un démon, sachez que ce dernier est tenu de l'observer à la lettre. Les lois divines (ou cosmiques), l'empêchent de se parjurer. Il est donc possible de tromper un démon en jouant sur les termes du contrat. Ces anedoctes tirées de légendes populaires le prouvent :

- Un évêque breton voulait coiffer sa cathédrale de la plus haute flèche jamais construite. Le diable réalisa l'ouvrage en une nuit. En échange, l'évêque lui promit son âme «le jour où son corps reposerait en terre»

A la mort du prélat, son cercueil fut encastré dans le mur de la cathédrale à quelques dizaines de pieds au dessus du sol. Il s'y trouve encore. (Note: cette légende «historique» a inspiré le scénario «Impact avec le Démon», qui se trouve dans ce numéro)

- Au temps jadis, les rivières larges et profondes, ou enserrées de falaise, posaient aux architectes d'insolubles problèmes. Le seul moyen de construire un pont était de faire appel au diable. Le Malin exigeait en contrepartie l'âme du premier qui franchirait la rivière sur l'ouvrage nouvellement construit.

Le jour de l'inauguration, les habitants d'une ville allemande lâchèrent un chat sur le pont avec un chien à ses trousses. Le diable furieux frappa le tablier avec une telle violence qu'il se courba sous le choc. Mais il ne parvint pas à détruire son propre ouvrage. Vexé, il disparut dans un nuage de soufre...

- Un paysan normand s'était installé sur une terre appartenant au diable. Le démon exigea une part de la récolte : pour lui, tout ce qui poussait hors de terre, au paysan le reste ! Le normand planta des betteraves, et du blé l'année suivante lorsque le diable inversa les termes du contrat. Deux fois roulé, le Malin abandonna la terre au paysan.

Il existe malheureusement des démons plus robustes, moins vaniteux et moins stupides. Par ailleurs, les vieilles ruses datant du Moyen-âge ont besoin d'être renouvelées !

D'après Frédéric Brown ''*Fantômes et Farfafouilles, collection Présence du Futur*'', les démons sont devenus sceptiques : n'essayez plus de leur vendre votre âme, ils vous répondraient en substance.

''Où est ton âme? Montre-la moi! Non, je veux ton corps, me repaître de ta chair tendre et juteuse...''

F. Brown raconte l'histoire d'un étudiant qui invoque le démon dans l'espoir de réussir un examen :

''*J'ai toujours été nul en géométrie...* commence-t-il.

- *Je m'en aperçois,* ricane le démon''.

Et il dévore l'étudiant, qui a tracé un hexagrame au lieu du pentagone de protection rituel...

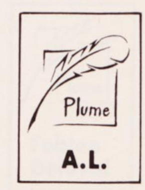
Dans une autre nouvelle, Brown nous parle d'un homme prêt à tout pour retrouver la vigueur de sa jeunesse. Il obtient du démon un slip magique qui décuple la virilité. Le remède s'avère efficace tant que l'homme garde le vêtement sur lui. Mais dès qu'il l'enlève ou le fait glisser...

Certains démons ont le sens de l'humour, d'autres sont joueurs. Cugel l'Astucieux sort indemne d'une entrevue avec le redoutable Phan Poum en lui proposant une partie de carte (lire Les Dix-Sept Vierges, par J. Vance dans l'anthologie '' Le Manoir des Roses '', coll. Presses-Pocket)



En conclusion, pour tromper un démon, jouez sur son point faible : bêtise, avidité, orgueil, gourmandise... •

Note : tout de même, soyez prudent ! Notre revue décline toute responsabilité au cas où les choses tourneraient mal...

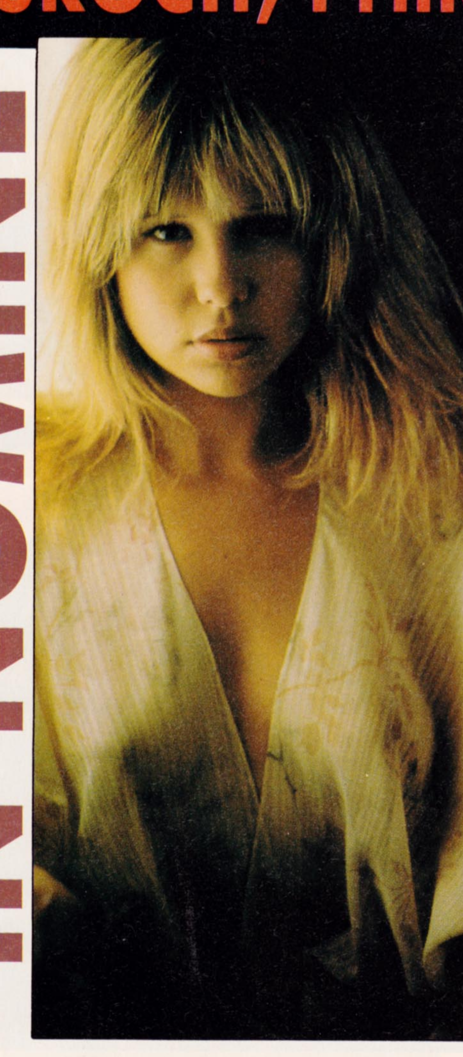


A.L.

Ma drogue à moi, ç'est la drogue!

Il posa sa guitare sèche, puis attendit des applaudissements qui ne tardèrent guère à arriver. Quelques minutes après le huitième rappel, alors qu'il regagnait sa loge, ses vingt-trois groupies habituelles se mirent à le poursuivre dans les coulisses. Il sortit par la porte de service (à son plus grand regret) et écrasa l'accélérateur de sa Porsche 940 pour s'extraire à grand peine du petit peuple qui s'était agglutiné autour de lui, formant une haie d'honneur, essentiellement composée de carnets d'autographes et de petites culottes.

NISROCH, Prince des Drogues



Il prit l'Avenue des Champs-Elysées et se diriga vers son duplex de Neuilly. Une seule pensée l'obsédait: Elle. Sa touffe blonde, ses doudounes d'adolescentes, sa dégaine de Lolita, faisaient d'elle l'incontestable femme de sa vie ou du moins celle du mois. Et il la possèderait ce soir car tel était son désir de l'instant. Pendant qu'il roulait, il écarta de lui le souvenir étrange d'un curieux événement: pourquoi cet homme en costume-cravate avait-il essayé de lui parler à tous prix après le concert? Bof! Pour un peu, il regretterait presque de l'avoir fait foutre dehors par Arnold, son garde du corps.

Il chasse de son esprit, toutes ces pensées et poussa la Porsche à 260km/h. Il s'était déjà fait flasher 4 fois sur le périph quand des motards de la police arrivèrent à sa hauteur. Le reconnaissant, ils lui firent un clin d'œil et rebroussèrent chemin afin d'aider un sexagénaire dont il avait envoyé valdinguer la voiture contre un mur quelques minutes auparavant. Il arriva chez lui, actionna la télécommande du portail et gara la voiture. Francesca, sa bonne/top-model lui ouvrit la portière. Il monta à l'étage et pénétra dans son jacusi, saisit son téléphone et composa un numéro, tout en laissant Francesca lui masser le dos.

- *Allo, c'est moi...*
- *Rodger! C'est toi? J'ai eu tellement peur que tu ne m'appelles pas! Puis-je passer ce soir? Oh je t'en prie!*
- *Oui si tu veux... Je t'attends dans moins d'une heure, salut.*

Puis, raccrochant l'appareil, il se laissa aller dans la douce chaleur liquide.

Trois heures après, Rodger était vautré (seul) sur son canapé, en train de murger trois litres de Dom Pérignon 1964. On lui avait posé un lapin! A lui! L'idole de la populace estudiantine! De dépit, il s'évanouit en rendant l'infecte liquide effervescent sur la peau de lion.

Quand il s'éveilla plus tard, il écarta de ses bras les cadavres de Stella-Artois qui jonchaient le lino. Il regarda autour de lui et vit une pièce délabrée qui avait connue de meilleurs jours. Comme uniques meubles: trois tabourets et une télé qui faisait accessoirement office de table à manger.

Il se dirigea dans un coin de la pièce où se trouvaient le lavabo sale et la cuvette odorante, se mira dans une glace qui lui révéla une épave. Une lueur d'incompréhension s'alluma dans ses yeux cernés.

- *Pourquoi tant de haine?*

La porte s'ouvrit, révélant une femme d'un âge plus que mûr, au visage frippé et au cul rieur. Elle lui sourit et s'avança...

- *Salut Rodger, allez on fait ça vite, après je dois repartir à Sarcelles.*
- *Mais qui êtes vous? Vous êtes folle!*
- *Hé, mais, c'est Hélène! Tu m'as appelé hier soir. A propos, tu me payes en liquide j'espère!*
- *Je ne comprends pas ce que vous dites! Sortez d'ici tout de suite!*
- *Et comment sale con!*

Et elle s'en fut... En laissant derrière elle un sillage malodorant de Chanel N°5. Sur le pas de la porte, elle bouscula un homme en complet veston que Rodger reconnût aussitôt. Il s'avança vers Rodger, arborant un air qui se voulait rassurant.

- *Monsieur Rodger Voisin? Ne vous inquiêtez pas, votre contrat s'étend jusqu'à la fin de l'année. C'est juste un mauvais rêve. Après tout, vous avez vidé votre livret B pour ça! Vous aviez oublié de les prendre ce mois-ci, dit-il en lui tendant trois petites pilules nichées dans le creux de sa main.*

Après tout, se dit Rodger, pourquoi pas? cela ne pouvait être pire! Il les ingurgita et attendit. Il se retrouva roulant dans ses draps de satin avec elle: Hélène. Il observa avec un regard empli de joie sa chambre décorée de tableaux de maître dont la présence d'Hélène ne faisait que réhausser la valeur. Il regarda sa compagne avec un sourire.

- *J'ai rêvé que j'étais pauvre, tu te rends compte, moi! Dit-il avec son sourire Colgate/fluor.*
- *Oh mon pauvre bichon... Viens...*

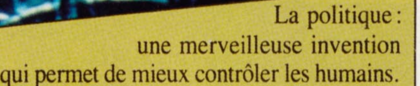
Il lui fit l'amour comme à son habitude: merveilleusement. Elle hurla son plaisir pendant plus d'une heure d'affilée. Après, il s'octroya une coupe de Champagne et sombra dans un sommeil sans rêve...

Le Démon Kermuch, qui était resté dans la pièce après que le denommé Voisin (Alias Rodger Dupont) eut absorbé les cachets, observa l'avant-bras de celui-ci s'agiter sous les draps sales. Puis, quand ces derniers furent maculés de son plaisir, l'humain repu de jouissance solitaire, vida une bouteille de Perrier au goulot.

- *Quelle déchéance!* soupira Kermuch. *Enfin, comme on dit sur terre, après l'amour, le champagne.*



NISROCH
Prince-Démon des Drogues.



F02 V06 AG5
AP2 PE6 PR4 PP46

Talents: Chimie +3, Discussion +2, Esquive +3, Espagnol +1, Français +1, Anglais +1, Portugais +1, Arme de poing +2.

Pouvoirs: Charme +2 (131), Volonté +3 (141), Douleur +1 (144), Paralysie +1 (163), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supranormale +0 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +0 (261), Détection du bien +0 (311), Détection des ennemis +1 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +2 (331), Accoutumance +3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de trip articiel	+1
Par personne rendue accro	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	N°
1	Absorption de volonté	141
2	Absorption de douleur	144
3	Poison	161
4	Rock-Star	232
5	Politicien	563
6	Accoutumance	Spécial

Accoutumance (Volonté)

Ce pouvoir est vraiment très amusant. Il permet de rendre la victime dépendante d'une substance donnée (que le Démon fait absorber à la victime au moment où il dépense ses 5PP nécessaires). Si la victime rate son jet de résistance (Volonté), elle devient "accro" après (10—Résultat des unités) **quelques** jours (à raison d'une prise par jour). La substance fautive n'a pas besoin d'être une drogue (on peut, par exemple, rendre "accro" un être humain aux graines de tournesol ou aux calamars en boite).

Apparence et comportement: Nisroch est le surdoué de l'Enfer. Chargé vers la fin du 19ème siècle de s'occuper d'un vice extrêmement peu répandu, il a réussi grâce à son intelligence et à son fidèle compagnon Trads à transformer le passe-temps marginal de bourgeois en mal d'émotion en fléau planétaire.

Entouré et secondé par une solide équipe de Démons relativement stable, il a si bien réussi dans sa mission, que Satan l'a nommé Prince-Démon, pour le plus grand plaisir de certains et le plus grand déplaisir d'autres.

Notez aussi que ce Prince reste en permanence sur terre ce qui est un peu inhabituel pour un Démon de son rang. Il est respecté et craint par les autres Princes pour son intelligence et la froideur quasi-robotique avec laquelle il agit (Malphas le surnomme Spock, c'est dire!). Il dirige un empire monstrueusement puissant qui brasse autant d'argent en un an que le budget total de la France en deux, et est implanté aux plus hauts niveaux politiques et financiers.

Rôle: Lisez les journaux pour constater l'étendue du désastre.

Possibilités d'intervention : 5

Ce que pense Nisroch

Les êtres humains: de superbes jouets, facilement manipulables. En les voyant, on se demande comment **IL** a pu les faire à son image.

Les animaux: inintéressants, à part comme cobayes.

La politique: une merveilleuse invention qui permet de mieux contrôler les humains.

La violence: un bon moyen de résoudre certains problèmes. Ne pas dépasser la dose prescrite.

L'ordre et la discipline: pour qu'une organisation comme la mienne fonctionne, il en faut, croyez moi.

Les Princes Démons: sans commentaire.

Les serviteurs: ce sont les rouages de ma gigantesque machine, ils doivent faire ce que je leur ordonne.

Grades accordés par Nisroch

Chevalier du joint. Tout Démon de ce grade sait reconnaître, en un seul regard, si une substance donnée est une drogue ou pas, son degré de pureté et sa région de provenance.

Capitaine des junkies. Un Démon de ce grade est immunisé aux effets létaux des drogues (donc... les overdoses). A noter qu'il est encore sensible aux autres effets (donc... aux trips).

Baron des dealers. Un Démon de ce grade peut, en un coup d'oeil, savoir si une personne est "accro" à une drogue. Il peut aussi déterminer la régularité des prises et leur nature.

Relation avec les autres Princes

Ennemi:	Aucun.
Hostile:	Nybbas.
Neutre:	Tous les autres.
Associé:	Abalam, Andrealphus, Asmodée, Beleth, Croceil, Malthus, Valefor, Vapula.
Allié:	Aucun.



Fabien Deleval

PRIS ENTRE DEUX FEUX

Un démon témoigne

Mon nom est Barlak Kirlos et je suis ce que les humains appellent un démon.

Après plus de trois siècles de bons et chaotiques services, j'ai décidé de prendre un parchemin de peau d'elenoin, ma plume de clakars, mon encrier de sang humain et j'ai commencé à rédiger mes mémoires.

Avant toute chose, je vous parlerai de quelques uns des maîtres qui ont marqué mon existence démoniaque : mon premier invocateur était un pseudo sorcier de l'île des cités pourpres dont c'était la première tentative dans le domaine de la magie.

Ce pauvre débutant était aussi intimidé que moi et nous sommes observés en silence pendant un long moment avant qu'il ne s'enfuie en hurlant : il s'était aperçu qu'il n'avait pas tracé son triangle de la loi...



Mais l'essentiel de mes mémoires sera consacré à la double relation qui marque l'existence d'un démon : la soumission qu'il observe à l'égard de nos vénérés Ducs du Chaos, et la relation plus ambigüe qui se crée avec nos invocateurs...

LES DUCS DU CHAOS

Nombre de sorciers m'interrogèrent sur les liens qui unissent les Ducs aux démons. Je dois avouer que c'est un problème assez compliqué : nous autres démons, vivons dans un monde divisé en huit cercles démoniaques, chaque cercle étant sous la tutelle directe d'un Duc du Chaos.

Du premier au huitième cercle les Ducs sont : Arioch, Xionnbarg, Mabelrode, Chardhros, Slortar, Pyaray (cercle marin), Voroon, Zorin.

Les autres Ducs gouvernent quelques hordes démoniaques à l'intérieur d'un cercle dominé par l'un des huit Ducs principaux. Par exemple, Eequor, maîtresse de la Forteresse Impie, est la «protectrice» de certains démons du troisième cercle, régi par Mabelrode. Eequor est une entité très proche du Roi des Epées.

En général les Ducs du Chaos se préoccupent peu de notre sort, ils ne nous utilisent que quand ils ont besoin de lever une armée et croyez-moi nous n'avons pas intérêt à refuser ! Nous servons, dans les batailles divines, de chair à sorcier et des invocations apocalyptiques déciment nos rangs ! Enfin, j'ai toujours eu de la chance et j'ai survécu.

ON NE PLAISANTE PAS AVEC LES MENILBONEENS

Voroon, mon Seigneur du Chaos a très rarement posé son regard sur les sorciers qui firent appel à mes modestes services. Il m'a seulement ordonné de trahir et de tuer un de mes maîtres (un prêtre de Pan tang). J'ai préféré ne pas savoir ce qui avait pu irriter mon Duc : il n'est pas bon d'être trop curieux. Les sorciers déploient, généralement, des efforts désespérés pour nous attirer dans les Jeunes Royaumes et donc nous arracher à la paisible existence du septième cercle.

Nous autres démons réagissons de manière très différentes selon la nationalité des invocateurs qui nous dérangent. Par exemple, devant les Melnibonéens la plus part de mes collègues adoptent une attitude prudente. Ces gens là vous égorgent pour un rien, ou s'amusent à vous torturer pendant dix ans. Bref avec les habitants de l'Ile aux Dragons, il faut obeir.

ESHMIR ET PAN TANG

Heureusement, tous les sorciers ne sont pas Melnibonéens. Quand nous avons affaires aux sbires de Pan-Tang ou aux guerriers-prêtres d'Eshmir, plus question de courber la tête. Ce qui est amusant, avec les invocateurs de ces pays c'est qu'ils ne sont jamais trop à leur aise. Ils hésitent sur le ton à adopter : faut-il être ferme ou conciliant ? Ce manque d'assurance est une aubaine que tout démon digne de ce nom se doit d'exploiter. Je garde un souvenir ému d'un sorcier d'Eshmir auquel j'avais imposé, comme clause de contrat, la livraison, une fois par semaine, d'une jeune vierge destinée à ma consommation. Le sorcier résilia le contrat au bout de trois mois, ruiné !

L'INCOMPETENCE DES SORCIERS

A Eshmir, Pan Tang et Meniboné la sorcellerie est une pratique courament admise. Les habitants des autres Jeunes Royaumes sont novices dans la maîtrise des arcanes. Quant à pactiser avec les membres de notre honorable corporation... Seuls les shamans du Désert des Larmes s'en tirent honorablement. Ils ont l'excellente habitude, au moment de notre arrivée, de nous offrir femmes et bonne chair.

Les plus minables (j'en ai croqué un nombre certain) sont les charlatans originaires des pays de la Loi : Vilmir, Lorrmyr etc...

Il y a 20 ans, je servais un sorcier natif de Shaazar qui avait des idées étroites sur le monde et sur la démonologie. Il m'assignait des tâches incompatibles avec ma dignité de démon. Je décidai vite de m'en débarasser en le dénonçant au grand inquisiteur du temple de Donblas.

Le lendemain, j'assistai à son exéution sur la grande place de Bakshaan.

Pour finir, il me faut dire deux mots des agents de la Loi qui ont l'audace de nous invoquer. La tactique en vigueur chez les démons est simple : accepter de les servir et à la première occasion, couic !! Croyez moi, les valets d'Arkyn auraient tout à gagner à ne pas nous déranger !

Extrait des mémoires du démon Barlak Kirlos, membre du 7e cercle démoniaque de Voroon. Recueilli par la Confrérie des Exilés Kaotiques.





SABBAOTH

AD&D
STORMBRINGER

Il effraie, mon démon, il effraie !

Répugnant, grotesque, et pourtant mortellement dangereux... un démon pour AD&D et STORMBRINGER.

Conjuré par Kunrûd (cf. scénario «Impact avec le Démon»), ou par un affreux prêtre noir dans l'une de vos aventures, Sabbaoth est originaire d'un plan où l'influence du Chaos est particulièrement vivace. Pour le conjurer lui ou l'un de ses semblables il faut absorber auparavant une mixture à base de Thérentine violacée, un puissant hallucinogène qui seul permet à l'esprit du sorcier de trouver son chemin vers ce monde d'horreur.

MOUVEMENT PERPETUEL

Sabbaoth a l'apparence d'une grosse boule pelucheuse vert jaune de trois mètres de diamètre tournant sur elle-même. Sa «peau» ressemble à de la viande de mouton qu'on aurait fait cuire avec la laine, et se détache, sous l'effet de la rotation, par fine lamelles qui, projetées dans toutes les directions, fondent en dégageant une substance corrosive dès qu'elles rencontrent un obstacle.

Lancez 1d10 à chaque round de combat et attribuez un chiffre à chaque aventurier dans un rayon de 10 mètres. Si c'est le numéro d'un PJ qui sort, il est atteint par des morceaux de peau acide (1d4 de dégâts) que dissolvent même le métal.

REGENERATION PERMANENTE

Sabbaoth se déplace en volant ou, après la perte de la moitié de ses points de vie, en roulant sur le sol. Il possède un sonar qui lui permet de s'orienter.

Il régénère deux points de vie par round, en permanence, qui sont tout juste suffisants pour remplacer les morceaux de lui-même qu'il sème généreusement. Après un bon repas (un aventurier par exemple), sa régénération passe à 3PV pendant 1d6 dizaines de minutes (1d10mns à Stormbringer). C'est ainsi qu'il grossit ou récupère : la notion de blessure n'existe pas pour lui, il régénère les PV perdus uniquement en mangeant.

ATTAQUES DEVASTATRICES

" Sabbaoth lance 1 d 6 - 1 attaques par round. Ses méthodes d'agression sont fort variées. "

1) "Deux tentacules jaillissent. Leur contact abrasif est très douloureux : 1d6 PV. En cas de toucher critique (20 à AD&D) la victime est emportée sous l'effect de la rotation et projetée avec violence 1d8 mètres plus loin (les dégâts supplémentaires sont laissés à l'appréciation des MJ).

2) La boule constituant le corps du démon s'entrouvre et laisse passer une mâchoire armée de six rangées de petites dents pointues (1d8 PV coup critique, doubles dégâts).

3) Trois petites boules de fourrure nauséabondes se détachent de son corps et partent comme des flèches percuter les aventuriers: 1d8 PV plus les dommages de l'acide.

En cas de coup critique un morceau du projectile s'est logé dans la bouche : dégâts triplés à cause de l'ingestion de l'acide et possibilité de s'étouffer avec la laine.

4) Sabbaoth émet une odeur atroce qui fait vomir et met hors de combat pour 1 round les PJ qui manquent leur JP contre le poison (Storm : jet sous CON×4).

5) Sabbaoth propulse une nuée de minuscules vers carnivores qui se frayent un chemin dans la chair des personnages.

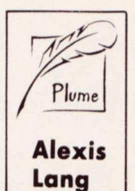
Faire un jet d'attaque pour chaque PJ. Réussi : La victime est rongée par 1D6 parasites qui causent 1pt de dégât les deux premiers rounds, deux les deux suivants, etc.

Extraire ces bestioles au rythme d'une par round nécessite un jet sous DEX×4. Après sept rounds de présence dans le corps, l'extraction cause 1d6 (1d3) dommages supplémentaires.

6) Le démon écrase un PJ sous sa masse qu'il contrôle à volonté (1d10 PV plus l'attaque n°2). En cas d'attaques multiples dans un round, celle-ci est la dernière qu'il exécute.

Enfin, Sabbaoth peut s'autodétruire dans une explosion aux effets dévastateurs (3d10 de dégâts dans un rayon de 6 m).

Sabbaoth est immunisé contre l'acide, les poisons et le feu.



Alexis Lang

AD&D : DV : 9 PV : 56 CA : -2
Résistance magique : 55%
Alignement : CM Taille : G
Touché par arme magique seulement. Sabbaoth n'est pas très précis : il attaque comme un monstre de DV 7. Il ne possède aucune des capacités de démons décrites p. 17-18 du MM 1.

Stormbringer.
- Pou : 22 Int. 6 Tai : 20 Cha : 5
For : 30 (rotation) Dex : 12 Con : 28
Attaque (quelle qu'elle soit): 45%
Armure: 2pt

Sabbaoth a un pacte de protection contre les épées et les dagues et est immunisé au poison, à l'acide et au feu...

MENILBONE

Démons de transport et démons de savoir

Les étranges méandres de la magie ménilbonéenne.

Selon les Menilbonéens, les démons de savoir, prétendûment omniscients étaient peu fiables. Ils eurent donc l'idée de spécialiser ces démons dans un domaine précis en les liant à des objets en rapport : ainsi un crâne humain donne une certaine connaissance du Passé des Jeunes Royaumes, variable selon l'origine du crâne (paysan de Tarkesh ou Sorcier Menilbonéen, il y a une différence !)

Voici quelques objets de lien avec leur domaine de connaissance associé :

- Une **Gemme** de plus de 100 carats : la géologie
- Un **animal** vivant : les animaux évidemment...
- Un **dragon** d'argent : permet d'en savoir plus sur la monnaie,ses fluctuations, etc
- Un **cerveau** humain dans un flacon de formol : le meilleur démon de savoir. Permet de connaître le présent des Jeunes Royaumes (connaissances variables selon l'origine du cerveau...)
- Une **griffe**, une écaille de créature du chaos (en pendentif) : connaissance des créatures du chaos (pas les Ducs du chaos évidemment...)
- Un **objet de science** (boussole, sextant) : votre démon, malgré sa répugnance à être lié à un objet aussi immonde, vous en dira plus sur la loi.

Les Ménilbonéens avaient coutume de lier les démons de transport à des animaux vivants. Vous trouverez plus bas la liste des espèces les plus courantes, avec les pouvoirs, avantages et inconvénients de chaque forme. Notez que les compétences de combat de l'animal ne sont utilisées que si le démon est lui même attaqué. Si le sorcier veut que le démon attaque sur ordre, il doit dépenser 10 points au moment de l'invocation.

Cheval : forme discrète de transport, mais le démon doit boire 2 litres de sang humain ou animal par jour

Chauve-souris géante (taille 20) : déplacement nocturne uniquement, vol à 100% silencieux. Doit boire 1 litre de sang humain par 100km effectués.

Félin (tigre) : mobilité maximale dans la jungle, compétences de combat comme l'animal, consomme 20kg de viande fraiche par jour.

Requin : permet de voyager par mer mais ne protége pas des tempêtes. Doit chasser 3 heures par jour. Compétences de combat.

Aigle géant (taille 18) : vol diurne uniquement. Possède des compétences de combat. Doit chasser (seul) 1D4 heures par jour. ●

ET SUR LA TERRE DU MILIEU ?

«Il y a dans les profondeurs du monde des choses plus anciennes et plus répugnantes que les orques.» (Tolkien)

Durant la nuit du sabbath des prêtres de l'Oeil Rouge, des novices m'interrogèrent sur la soit-disant bonté de l'Unique. Un long rire rauque m'échappa : Erû, bon?! J'ordonnai aux novices de m'entourer. Findil, l'elfe noir m'apporta ma cythare. Angulion leva sa main, m'ordonnant de commencer mon récit :

"Quand Eru créa les Valars, il donna également naissance à Melkor qui devait être le plus puissant d'entre eux. Melkor se tourna vers le mal et pris le nom de Morgoth. De nombreux maärs mineurs et majeurs se rangèrent sous sa bannière : Sauron, Ungoliant l'araignée, et les Balrogs, dont le prince était Gothmog. Tous ces démons furent engendrés par Erû, et se révoltèrent contre leur créateur. Pendant le Premier Age, ils s'employèrent à semer la destruction,la haîne et la discorde. Ils sont responsables de la destruction de Valinor, du vol des Silmarils, et du voile de fumée noire qui recouvrit la terre en ces temps troublés.

Morgoth terrassa Fingolfin, Gothmog tua Féannor. Parmi les autres victimes des Balrogs, citons Ecthelion de la source, qui mourût en tuant Gothmog pendant le sac de Gondolin, et Glorfindel qui succomba en protégeant la fuite de Tuor et des exilés de Nargothrond.

Morgoth et Sauron étaient d'habiles parleurs, des maîtres du mensonge et de l'hypocrisie. Morgoth parvint à dresser les Noldors contre les Valars, Sauron flatta l'orgueil des Numémoréens et causa ainsi leur perte.

Actuellement, il reste peu de démons des Premiers âges, les plus puissants étant Sauron, le Balrog de la Moria, et Shelob, une araignée géante de la progéniture d'Ungoliant. Mais d'autres se cachent peut-être dans les cavernes et les sombres forêts de la Terre du Milieu : Shelob aurait une soeur dont on signale la présence à Barad-Dur, au début du Troisième Age. Des loups-démons hantent les Troll Shaws dans le Rhudaur. A la cour d'Ardor, des animistes maléfiques ont pris à leur service les vents de Taurang et les démons de l'air..

La Terre du Milieu est vaste, et nul ne connait toutes les créatures étranges ou terrifiantes qui la peuplent..."

D'après Gulfrang, Haut Barde maléfique d'Angmar recueilli par la Conférie des Exilés Kaotiques. ●

Notes

Eru l'Unique, est le créateur du Monde. Il engendra les Valars (aux pouvoirs comparables à ceux des dieux d'autres mythologie) et les Maïars, dont la puissance est moindre.
Melkor-Morgoth est un Valar, les Balrogs, Gandalf et Saroumane des Maïars.
Valinor, Gondolin et Norgothrond sont des royaumes et des cités elfes des Premiers Age.
Fingolfin,Féamor, Ecthelion et Glorfindel sont des princes Noldors (une tribu elfe) ? Barad-Duc est une fortesse jadis occupée par Sauron. Elle se trouve au Sud de Mirkwood (voir Bilbo le Hobbit)

RENDEZ-NOUS NOS DEMONS !

Le manuel des monstres (1° édition AD & D) regorge de démons chaotiques-mauvais et de diables loyaux mauvais :

Asmodée, Baalzebul, Disparter, y figurent en bonne place aux côtés des lémures et autres succubes... Tout ce beau monde a disparu du Monster Compendium (2° édition). Pourquoi?

1° hypothèse : TSR a définitivement cédé face aux groupes de pression inquiétés par le côté «maléfique» de notre bon vieux Donjons et Dragons : *«Comment ! nos enfants jouent à invoquer des êtres infernaux et s'amusent à conclure des pactes avec le diable ? Comment s'étonner qu'ils se suicident après ca...»* Vous voyez le genre ? Aux USA, on prend ces âneries très au sérieux...

2° hypothèse : TSR attend que toutes ces histoires se tassent pour sortir une extension «diables et démons», probablement sous la forme d'un paquet de fiches pour le Monster Compendium.

Quoiqu'il en soit, il nous reste nos Monster 1° édition, et les photocopieuses ne manquent pas ! ●

ENFER & INVOCATIONS!

La "Terrasse des enfers" est l'un des plus anciens ouvrages de ce monde. Œuvre des dieux eux-mêmes, ici dans les montagnes, elle reste à l'abri des regards indiscrets de ces stupides humains. Le vent souffle fort sur les espaces calcinés. Le souffle brulant des esprits règne sur ces terres arides.

Le démon a surgi de terre au moment même où je m'apprètais à l'appeler. Un grondement souterrain, lointain, me rappelle qu'il est le maître des lieux. Des chuchotements dans l'air me rappellent qu'il est le maître des lieux. D'autres chuchotements me rappellent qu'il arrive directement du Royaune des morts. Quelque chose d'énorme et de féroce se dirige vers moi. La terre craque laissant échapper un flot tourbillonnant de lave brulante, dans un fracas de fin du monde. Derrière des colonnes de fumée noire, il se tient debout comme aux premiers jours du monde. Il s'appelle "UMUSHA".

- *"Qui m'appelle? rugit-il! Extirpé du cinquième plan des enfers, qui ose m'éveiller, misérable vermisseau?*
- *Moi, Polychaos, démoniste de haut rang et grand initié du Cercle Infernal. Je suis ton maître et tu me dois obéissance sur ce plan. Car ma gloire sera ta gloire et j'ai des âmes pour te nourrir".*

Alors, consciencieusement, je psalmodie de rituelles incantations ancestrales, retranscrites de génération en génération. J'ai cru mourir de peur en voyant sa bouche de feu - son souffle de mort - et ses yeux fourbes et cupides.



... Qui m'appelle?

"Que veux-tu? me dit-il d'une voix-doucereuse.
- *La gloire et le pouvoir! Je ne suis pas un pleutre et mon devoir est de règner sur les hommes.*
- *Que me donnes-tu en échange? répond-il en souriant malicieusement.*



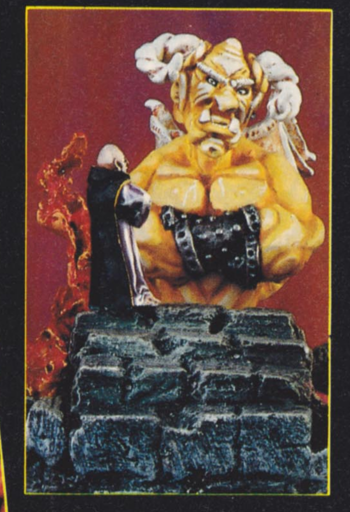
- *Des âmes et des cœurs purs à dévorer!"*

Alors se scelle entre lui et moi, le pacte le plus étrange jamais vu sur ces mondes. Le démon me parle de nouveau. La voix est plus ferme, plus autoritaire. Il me tend une coupe issue de nulle part et m'en fais boire le contenu. Ainsi se symbolise notre accord.

- *"Richesse et pouvoir, tel est ton dessein pauvre mortel, alors tu seras exhaucé. A partir de maintenant, les richesses des enfers te sont acquises. Tu règneras en maître incontesté. Les gens seront terrorisés par ta présence. Toutes les richesses du cinquième plan te sont acquises. En échange seulement, je prendrai ta place chez les mortels, et toi, tu me remplaceras. Tu deviendras le gardien des abysses et ton devoir t'obligera à en garder les richesses éternellement"*

Ainsi en fut-il décidé...

Figurine du démon gravéée et créée par Olivier Crabouillet





Figurine du sorcier de chez Citadel.



Poly & Stirène

Stéphane Hanotin

SEMAINES DE L'HEXAGONE

Depuis 7 ans que nous nous ingénions à faire jouer tout l'Hexagone, et tout l'été, nos animateurs ont acquis une certaine expérience ! mmh ?

Pour participer ? Facile, il suffit d'aimer le jeu sous toutes ses formes et d'être éclectique, une bonne humeur, un peu d'expérience et c'est gagné !

Les séjours des Semaines, ce sont des rencontres absolument incroyables, avec les auteurs de jeu, avec des scénaristes, les rédacteurs des "grandes" revues mais aussi des fanzines ; les joueurs acharnés de toute la France s'y donnent rendez-vous et aussi bien jeux de rôle, plateau ou wargame font bon ménage.

Les moments forts de l'été

"FORTS" de jeu, avec une ludothèque de plusieurs centaines de titres, constamment renouvelée, avec des tas de scénarios originaux à tester, avec de vastes campagnes irréalisables en temps normal plus du jeu informatique et interactif, nulle organisation ne peut vous proposer autant et pendant tout l'été.

"FORTS" d'ambiance, c'est fou, les possibilités de participer à des GN endiablés, à des killers monstrueux, à des soirées "ambiance". Ah, les descentes dans les crêperies locales, les parties de Cthulhu à la bougie, les virées comme à Parthenay au Festival du Jeu !

Semaines de COMMERCY
37, route Nationale
55200 Lérouville

Thierry au (16) 29 91 34 88 (bureaux Semaines)
ou au (16) 29 91 35 47 (bureaux Hexalor)

Semaines de RENNES
35, rue Gaston Berger
35000 Rennes

Claudine
au (16) 99 54 18 03 (personnel)



A CORPS PERDU

UN SINGE EN HIVER

N'avez vous jamais rêvé d'être un grand singe velu ?

Mardi 15 novembre 1923. La chappe de nuages, qui depuis plusieurs jours menaçait la cité, s'est abattue sur les gratte-ciel. Dans la rue, les cris des vendeurs de journaux, le bourdonnement des taxis ont repris après la courte trève nocturne.

Les PJ remontent Lincoln Street, déjà bondée malgré l'heure matinale.

Sur le trottoir d'en face un attroupement spontané attire l'attention des PJ. En s'approchant, ils entendent les gens s'exclamer : « regardez c'est extraordinaire... Vous croyez qu'il vit ?... ». Il faut jouer des coudes pour se frayer un chemin vers le centre de ce magma humain.

Sur le sol repose un singe, un grand singe. Le corps est inerte, les yeux, immobiles, fixent les nuages. (jet d'anthropologie : l'investigateur saisi par l'émotion comprend qu'il n'a pas affaire à un singe mais à un être venu de la nuit des temps, sans doute un lointain ancêtre de l'homme !)

Une ambulance arrive. La police, présente sur les lieux, écarte les badauds. Deux infirmiers sortent de la voiture. Ils chargent rapidement le corps sur un brancard, puis repartent dans un claquement de portière.

Une voiture de police arrive quelques minutes plus tard, elle se gare précipitamment. Deux hommes en sortent, l'un d'entre eux court vers les inspecteurs de faction.

« On vient de m'avertir qu'une ambulance est venue prendre le corps ? » « Oui, capitaine, à l'instant !! ».

« Je ne comprends pas, personne n'a été averti... ».

a) L'un des investigateurs présents sur les lieux se précipite vers sa voiture pour suivre l'ambulance :

Celle-ci, après maints détours (jet de conduite automobile), s'arrête à la hauteur du 61 William square. L'un des deux infirmiers descend et ouvre une grille en fer forgé. L'ambulance s'engouffre dans l'allée d'un parc. Au fond, on distingue une longue bâtisse blanche.

Près de la grille, le lierre qui recouvre les murs masque partiellement une plaque de bronze usée par le temps.

« Clinique Edward Vernon »

b) Un investigateur a noté la plaque d'immatriculation.

Après renseignements (ami policier, corruption, etc.), il s'agit du numéro d'une ford T « Double » modèle 1921 appartenant à la fondation John Fayer, cet organisme récolte des fonds pour soutenir les cliniques privées soignant les malades du cerveau.

A la fondation (6,8 Fayer street) on indique aux investigateurs qu'à ce jour trois cliniques ont été subventionnées :



— clinique « Yatson & Yatson » détruite il y a quatre ans.

— clinique de Yellow island (16, Yellow island street), toujours en activité mais ou l'investigateur ne décellera pas trace de l'ambulance.

— clinique Edward Vernon (61 William square), aujourd'hui désafectée.

c) Les PJ n'ont pas suivi l'ambulance, ni noté la plaque d'immatriculation.

La police disperse la foule des badauds. En longeant le trottoir, un investigateur aperçoit une décapotable en stationnement. A l'avant, un journaliste écrit sur des feuilles de papier tandis que son voisin se frotte les mains d'excitation. Sur le siège arrière repose un appareil photo.

Un PJ peut s'en emparer s'il réussit un jet sous Dextérité X3 ou Discrétion. Le développement de la plaque sensible révèlera aux investigateurs le numéro de l'ambulance.

Si les PJ ne sont pas assez adroits pour voler ou s'ils ont des scrupules à le faire, ils réussiront peut-être à convaincre les journalistes de leur montrer l'épreuve.

UNE CLINIQUE OUBLIÉE

Si les PJ font preuve d'un minimum de débrouillardise, ils ne tardent pas à découvrir l'adresse de la clinique Vernon et à se rendre sur les lieux. Au delà de la grille s'étend un parc à l'abandon, ornée de statues néo-grecques chastement recouvertes de lierre. Un brouillard diffus masque la clinique, austère bâtiment comportant un étage et un rez-de-chaussée. Dans l'allée boueuse qui y mène, les PJ distinguent des traces récentes de pneu. Le MJ a le choix.

— **Les infirmiers qui ont emporté le corps du singe se trouvent encore dans la clinique :** ils risquent de prendre les PJ pour des policiers et de réagir brutalement. Lisez l'encadré « Des Infirmiers de Choc » pour connaître leurs caractéristiques et le « Résumé des Evénements » pour comprendre leurs motivations.

— **Les infirmiers sont déjà repartis :** dans ce cas, les personnages explorent des bâtiments déserts.

Le garage : l'ambulance qui a transporté le singe y est garée.

Dans une armoire, des bruits suspects trahissent la présence d'une colonie de rats albinos qui attaqueront les PJ s'ils ouvrent la porte.

La cour : elle est couverte de graviers qui crissent sous les pieds.

L'entrée principale : de la clinique n'est pas fermée, mais l'humidité a fait gonfler le bois et il faut réussir un jet sous la Force pour décoincer les battants.

Le premier étage est occupé par dix-huit chambres de malades, une grande salle de soins et deux pièces réservées aux surveillants.

C'est la partie la plus délabrée de la clinique : la peinture s'écaille et le plancher est en train de pourrir.

Au rez-de-chaussée, les pièces les plus importantes sont :

Le bureau d'Edward Vernon : pièce fermée à clef. Des T.O.C. réussis permettent d'y trouver les objets suivants : un trousseau de cinq clefs (ouvrant diverses portes de la clinique) — une photo de Madame Vernon, datée de 1908 — des formulaires d'admission dans la clinique — une feuille d'agenda déchirée où il est question d'un « rendez-vous avec Charles, au muséum. »

Le laboratoire : une des armoires comporte une cache dissimulant un levier. Si on l'actionne, l'armoire glisse sur le côté, dévoilant un escalier métallique. Il descend au sous-sol dans un couloir qui se termine par deux portes. Celle de droite donne sur le bureau secret d'Edward Vernon, celle de gauche (fermée et blindée) sur la salle d'expérience.



Le bureau secret : sur le bureau est posé un paquet de feuilles libres couvertes de formules chimiques ainsi qu'un carnet rédigé en langue allemande et signé « Friedrich Heinzel ». Les feuilles libres se rapportent à la synthèse d'un sérum (jet de Pharmacologie), le carnet traite des rapports entre les impulsions électrique du cerveau et de mystérieux « champs ondulatoires » (jet d'Allemand et de Chimie-Physique).

Si l'un des PJ force le tiroir de gauche, il pourra mettre la main sur plusieurs compte-rendus d'expérience :

Dans ces compte-rendus, l'auteur (Vernon, sans doute) appelle le sérum l'« Eau ». Les expériences ont été menées du 18 juin 1923 au 21 juin de la même année sur des animaux les plus divers : souris, chats et surtout chimpanzés... Le professeur constate un changement notable dans les réactions de l'animal face à un événement inconnu et dans ses habitudes alimentaires. Il conclut par cette phrase : « L'Eau aurait-elle un effet sur le comportement ? ».

DES INFIRMIERS DE CHOC

Philip Gard et Andrew Jac son sont d'anciens employés de la clinique. Ils sont restés au service d'Edward Vernon après la fermeture de l'établissement. Ils assistaient Edward et Charles dans leurs expériences mais n'en connaissent pas la vraie nature, les deux frères n'ayant pas jugé bon de tout dire aux infirmiers. Ces derniers étaient assez bien payés pour faire leur travail sans poser de questions.

Maintenant que leur patron a disparu, ils veulent le retrouver afin de « tirer toute cette affaire au clair » (et se faire payer leurs arriérés de salaire).

Les PJ rencontrent les infirmiers à la clinique ou au muséum, où ils mènent eux-aussi leur enquête. En principe, les personnages devraient s'allier avec eux, mais les infirmiers sont très méfiants et de tempérament agressif. Un quiproquo est possible...

P. Gard : PV 15, Fusil cal. 30 : 52 % (2D6 + 3), Poignard lancé 78 % (1D4 + 2), Ecouter 56 %, Esquiver 35 %, Premiers soins 60 %, Se cacher 32 %.

A. Jackson : PV 18, Revolver cal. 45 : 41 % (1D10 + 2), sarbacane 55 % (20 fléchettes enduites d'un soporifique - jet Con), Ecouter 42 %, Esquiver 28 %, Premiers soins 47 %, Se cacher 64 %.

La salle d'expérience : c'est dans cette pièce que les infirmiers ont porté le corps du singe. Les PJ le trouveront allongé et attaché sur une table d'opération. Son cœur ne bat plus.

NOUVELLES PISTES

Après leur visite de la clinique, les PJ peuvent entreprendre des recherches :

En bibliothèque ou auprès de spécialistes :

— le « singe » est en fait un Homo Pré-Erectus dont l'espèce a disparu depuis 450 000 ans.

— Friedrich Heinzel, l'auteur du carnet est un savant allemand né à Heidelberg en 1875. Il obtient en 1905 une chaire de physique à l'université de Munich.On l'a retrouvé noyé dans un petit lac bavarois en septembre 1908.

Auprès de la fondation :

— la secrétaire ne sait que fort peu de chose : le professeur Vernon occupe avec sa femme une villa dans Brodway (11 Grant avenue). Il a un frère qui est conservateur au muséum d'histoire naturelle de la ville.

Chez les Vernon

Sur le perron de la villa, une bonne vient ouvrir et interroge les PJ. Puis elle les

conduit dans un salon richement décoré où ils attendent pendant vingt minutes. Enfin, Mrs Vernon parait. Grande, élancée, elle est vêtue d'un peignoir de soie. Elle demande aux PJ l'objet de leur visite (jet de baratin réussi sinon ils sont remerciés). Interrogée sur son mari, elle répond qu'il est parti avec son frère, Charles Vernon pour un voyage en Europe. Elle ne sait rien des recherches de son mari.

Visite au muséum

A l'entrée, un gardien déclare aux PJ que le Professeur Charles Vernon est en Europe pour deux semaines.

L'empoyé accepte, moyennant quelques dollars, de conduire les personnages au bureau du conservateur. Pour l'atteindre, il faut traverser le muséum. Les trois premières galeries sont consacrées au monde végétal et minéral. Les deux suivantes sont occupées par les vertébrés, la dernière par les espèces invertébrées. Au bout de cette galerie, le gardien lève un cordon rouge qui barre l'accès d'un long couloir sombre. A mi-chemin, les PJ entendent une porte se fermer. Un homme apparait, un autre gardien sans doute. La discussion s'engage :

— « Eh bien, Crabs qui sont ces messieurs ? »

— « Euh... (plusieurs hésitations), eh bien, ce sont des amis de monsieur le conservateur... ils désireraient visiter son bureau. »

— « Je suis désolé messieurs mais j'ai reçu des ordres stricts de la part du professeur Vernon !! Crabs veuillez les raccompagner ! »

Des investigateurs dignes de ce nom n'hésiteront pas à revenir de nuit pour s'introduire par effraction dans le bureau de Charles Vernon...

CAMBRIOLAGE

Les premières salles constituent une véritable jungle endormie, aux herbes immobiles, aux arbres languissants. La moiteur nocturne, dans la zone des plantes tropicales, est renforcée par l'humidité stagnante et le manque d'aération.

Un peu plus loin, les minéraux, sagement rangés dans leurs vitrines empoussiérées, renvoient par des éclats fugitifs la lumière des torches des PJ.

La salle la plus impressionnante, tant par sa taille que par son contenu, reste celle des vertébrés. Au centre, se dresse le squelette d'un brontausore de vingt-huit mètres de long.

La porte du bureau du conservateur est fermée à clef. Lorsque les PJ ont franchi cet obstacle, ils pénètrent sans difficulté dans une petite salle de travail attenante. Quelques jets de T.O.C. (1) leur permettent d'y trouver :

Le journal de Charles Vernon

10 juillet : « Je soupçonne Edward de me cacher certains résultats de ses expériences ».

12 juillet : « Ce soir, nous avons longuement discuté ; l'Eau aurait pour lui d'autres effets que celui de changer le comportement. Il va tenter l'expérience sur lui à faible dose ».

17 juillet : « L'expérience s'est bien déroulée. La dose était faible. Lorsqu'il est revenu à lui, il m'a dit qu'il avait vécu quelques instants dans le corps de notre père. Période qu'il situe il y a environ vingt ans... ».

6 août : « Ce n'est pas une illusion ! L'Eau, par l'échange des consciences, permet bien de voyager dans le temps. Avec un dosage correct, on peut atteindre n'importe lequel de nos ancêtres.

Lorsque l'Eau est absorbée, l'esprit quitte le corps et remonte les générations. La période franchie est en rapport avec la concentration du sérum. Pendant une fraction de seconde deux consciences co-existent dans un même corps. Puis, l'esprit du corps d'arrivée est expulsé, il parcours alors le trajet en sens inverse pour occuper le corps de départ.

A la troisième expérience, de loin la plus intéressante, les yeux de mon frère roulaient, exhorbités, alors que sa langue s'exprimait devant moi dans un dialecte étrusque oublié. »

Compte rendu de l'expérience du 12 octobre.

« C'est le grand jour. Ce soir Edward va absorber une dose suffisamment forte pour remonter jusqu'aux origines de l'homme, et qui sait, atteindre notre ancêtre commun d'après la bible : Adam.

« Cela fait quinze minutes qu'Edward est revenu et la réanimation est particulièrement difficile. Il n'aurait pas du y aller, lui qui a une constitution si faible. »

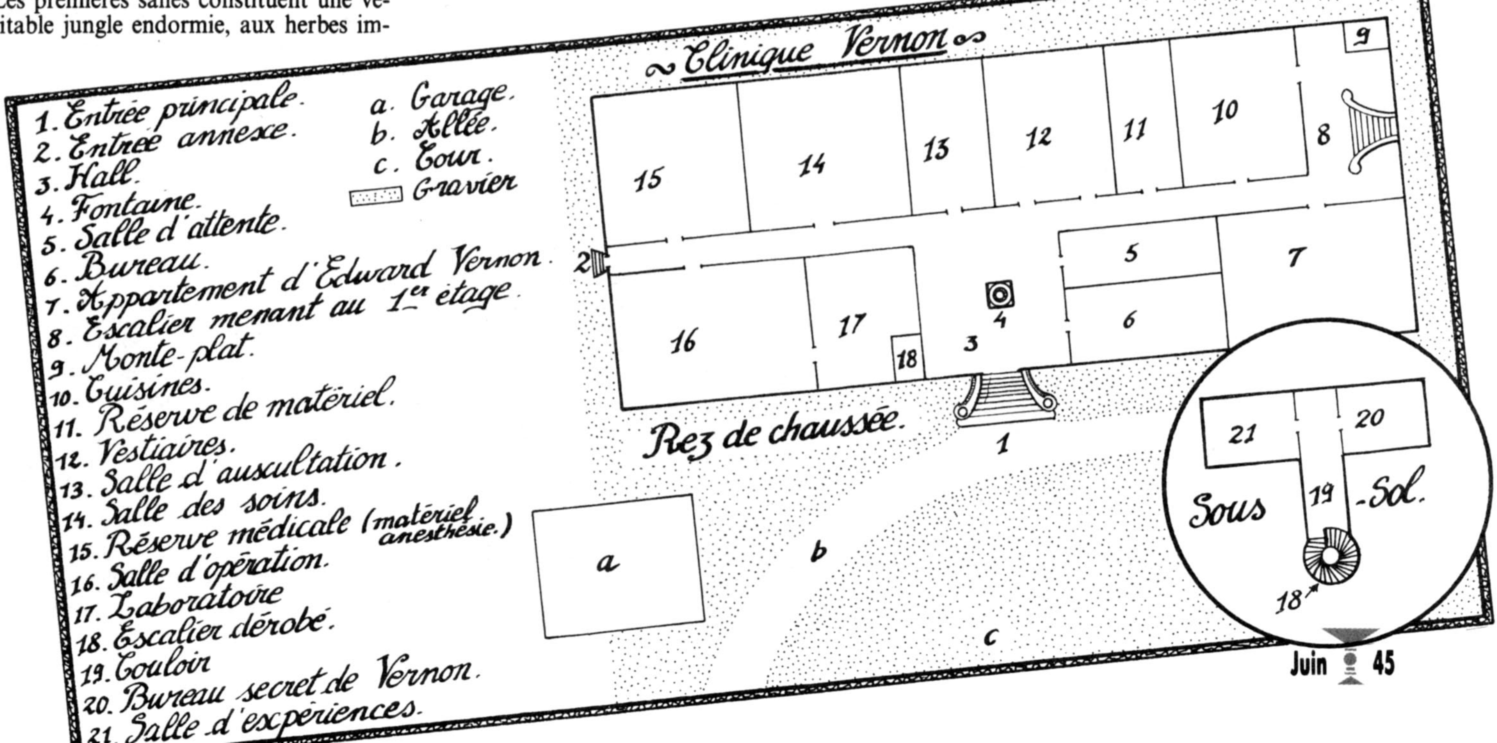
« Edward est réveillé à présent, il bredouille des mots incompréhensibles... ».

« Six heures après son retour nous discutons dans le salon. Il me raconte le passage des générations et, alors qu'il s'enfonçait de plus en plus dans le tunnel obscur du temps, son arrêt brutal. Comme une barrière ou, comme il dit « un signal qui m'a obligé à prendre immédiatement possession de mon ancêtre à ce niveau de l'histoire ».

Aussitôt, il a repris conscience dans une forêt marécageuse primordiale, parmi une bande de singes ».

— **Des feuillets libres** où des notes sont griffonées sans souci d'ordre.

« J'accompagne désormais mon frère dans ses voyages. Face à l'île des singes s'élève une étrange construction, une sorte de temple... Ce signal en proviendrait-il ? Je me souviens que la troisième nuit nous avons dormi dans la salle du dôme, face à la grande porte. Je ne sais si ce métal ressemblant étrangement au bronze a des radiations néfastes... La chose voulait que je lui ouvre... Peut-être n'est-ce pas un temple, après tout ?



... Je me souviens de la réflexion d'Edward lorsque nous avons sauvé de l'incendie la tribu des singes : « je me demande ce qu'ils seraient devenus sans nous... ! »

— **Une feuille noircie pratiquement illisible.**

« C'est dans la salle de la porte que repose la pyramide. Elle resplendit, enchassée comme un diamant dans sa gangue dorée.

De superbes labyrintes, gravés sur ses parois visibles, s'entrecroisent et se mèlent à l'infini.

Malgré sa taille modeste (60 cm de haut environ) il s'avère impossible de la déplacer. C'est sûrement la clé qui ouvre la porte de bronze, un moyen d'aller plus loin et de découvrir les secrets de cet étrange édifice...

Edward n'est pas d'accord avec moi. Il redoute je ne sais quoi.

Il s'est toujours montré timoré...

– **11 tubes à essai** remplis d'un liquide incolore : « l'Eau ». Chaque tube contient une dose assez forte pour envoyer un PJ 450 000 ans dans le passé.

Option : Les tubes à essai contiennent des doses de sérum plus ou moins concentrées. Avant le grand voyage jusqu'à la préhistoire, les PJ font des expériences qui les conduisent successivement dans les corps de leurs pères, grand-pères et lointains aïeux. Cette option est très riche mais demande au MJ un certain travail de préparation.

A TRAVERS L'ABIME

Quand un personnage absorbe une dose « d'Eau », tous ses muscles se figent et sa vision se brouille. Son esprit quitte son corps pour remonter le flux du temps.

A 450 000 ans dans le passé, le fameux « signal » dont parle Edward Vernon l'oblige a s'arrêter et à prendre possession du corps d'un Homo Pré-Erectus.

Tous les PJ qui tenteront l'expérience (quelque soit le jour et l'heure où ils la tentent) se reveillent ensemble sur l'île décrite par les Vernon. Les personnages sont allongés au milieu de corps chauds et poilus entassés les uns sur les autres. Seuls quelques grognements troublent le silence de la nuit.

Les premiers mouvements des PJ sont maladroits car ils sont génés par la longueur de leurs bras. D'autre part, les personnages ont du mal à se reconnaître mutuellement sous leur nouvelle apparence..

Les nouvelles caractéristiques des PJ-primates et leurs rapports avec les autres membres de la tribu sont détaillés dans l'encadré « Tous à Quatre Pattes ! ».

TOUS A QUATRE PATTES !

Les singes (Homo Pré-Erectus) ont 17 en Force, 18 en Constitution, 13 en Dextérité, 14 en Taille et 16 Points de Vie. Ils se battent avec leurs crocs (44 %, 1D6) ou leurs poings (44 %, 1D3 + 1D4) et possèdent les compétences suivantes :

Camouflage 30 %, Discrétion 30 %, Ecouter 40 %, Esquiver 26 %, Grimper 48 %, Lancer 44 %, Nager 38 %, Se cacher 32 %, T.O.C. 40 %, Suivre une piste 50 %, Discussion : par signes et grognements.

Dans leur corps de singe, les PJ gardent toutes leurs facultés intellectuelles mais leurs caractéristiques physiques deviennent celles d'Homo Pré-Erectus.

En Masure, Coup de Poing, Camouflage, Discrétion et dans toutes les compétences citées plus haut, leurs scores s'alignent également sur ceux des singes. Mais les PJ ne s'habituent que progressivement à leur nouveau corps et on appliquera donc un malus dégressif. Par exemple : -25 % la première heure, puis -15 % et -10 % à partir du second jour.

Si un PJ veut se servir d'une arme qu'il maîtrise, son score sera diminué du même malus. Exemple : un investigateur a 70 % en combat. S'il veut se servir d'un gourdin, ses chances sont réduites à 70-25 %, puis 70-15 %, etc.

Chaque singe (PJ compris !) a soixante-douze chances sur cent d'avoir 1D4 conjoint. Il faut savoir qu'au sein de la tribu la reproduction est l'activité essentielle avec la quête de la nourriture. Ce sont d'ailleurs ces questions qui provoquent des conflits. Ces disputes sont extrêmement fréquentes. Au début simples algarades entre deux ou trois individus, elles dégénèrent parfois en véritable mêlée.

Les singes sont casaniers et manifestent de l'agitation de voir des membres de leur tribu s'éloigner (certains « conjoints » supportant mal la séparation pourront suivre les PJ).

Les Homo Pré-Erectus n'utilisent ni armes, ni outils. Ils se déplacent à quatre pattes et ne se dressent que le temps nécessaire pour cueillir un fruit, ou faire un rapide tour d'horizon. Se tenir debout les fatigue et leur fait mal au dos. C'est pourquoi la position verticale des PJ provoquera grognements et hilarité au sein de la tribu...

LE TEMPLE

Face à l'île, une masse noire aux angles bizarres se détache sur fond de marécage : le « Temple ».

Pour atteindre l'édifice,il faut franchir à la nage un bras d'eau (jet de Nager), puis patauger sur 200 mètres.

Après l'ascension d'un plan incliné un immense porche accueille les investigateurs essouflés. Si les PJ inspectent le sol ou les murs, ils s'aperçoivent qu'ils ne sont ni d'origine minérale, ni métallique mais peut-être organique (jet d'Idée). Dans la première salle (50 m × 20 m), les PJ découvrent les restes de feux. S'ils esssayent de communiquer en parlant, ils n'émettent que des grognements amplifiés par l'écho de la salle. Au fond, un tunnel s'enfonce dans les entrailles de l'édifice. Les quelques traces de végétation détectées dans la première salle ont disparu. Des flaques d'eau s'étalent sur

OPTION : LES PARPEURS

Les Parpeurs sont des créatures qui hantent l'abîme du temps. Quand l'esprit d'un PJ voyage d'une époque à une autre, il est possible qu'un parpeur tente de le saisir pour lui dévorer l'esprit. Le combat s'engage. Pouvoir contre pouvoir (les parpeurs ont dix points de POU). En cas de victoire de la créature, elle prend la place du corps que le personnage aurait dû occuper au terme de son voyage. Elle tentera alors de détruire les autres PJ et de semer par tous les moyens le chaos et la destruction.

Si le MJ utilise cette optique, il ajoutera ces courts extraits au journal de Charles Vernon :

« Dans ce sombre abîme, mon esprit voyage glissant dans l'éther, comme aspiré par le néant. Je vois distinctement le vide obscur qui m'entoure malgré l'absence de mes yeux.

Cet univers, sans bas ni haut, sans repère temporel, m'inquiète et je songe à ma mort.

Au loin je vois apparaître, peu à peu, de petites taches blanches qui se déplacent dans ma direction. Mais, au moment de m'atteindre, elles s'évanouissent, succombant sans doute à un effort trop violent ou trop prolongé... »

« Un de ces êtres s'est suffisamment approché pour que je puisse le contempler : une grande forme allongée, vaguement humaine, de couleur blanche. Sa présence m'inspirait une terreur indicible. Il essayait de s'accrocher à moi pour que je le tire — ma vitesse étant élevée — ou pour me dévorer l'esprit... ».

le sol. Au bout de cinq minutes de marche, les PJ débouchent dans une salle de dimension plus modeste mais haute de plafond (20 mètres). Des dalles horizontales sont encastrées dans les murs. Certaines tiennent dans le vide comme repoussées électromagnétiquement par les autres.

Au fond, l'issue semble bloquée. Deux trous espacés de trois mètres sont perforés dans la paroi. Si on y enfonce des bâtons d'au moins 2 mètres de long, un panneau s'ouvre sur une troisième salle. Sa perspective gauche donne le vertige (jet de CON X2 sinon évanouissement temporaire). Quelques mosaïques et gravures abstraites recouvrent les murs.

Derrière une statue, les PJ découvrent le cadavre nu d'un être humain, un éclat de cristal planté dans l'abdomen (plusieurs débris de cristaux jonchent le sol). Si les PJ ont vu une photo d'Edward Vernon,ils reconnaissent son corps.

Note : si les investigateurs sont déroutés par la présence du cadavre, le MJ pourra leur donner les explications suivantes, après un jet d'Idée réussi :

Lorsqu'un accident survient, au cours d'un voyage dans le temps, et que la personne meurt, ce n'est pas l'esprit qui réintègre le corps mais celui-ci se trouve aspiré à l'endroit et à l'époque où se trouve l'esprit...

Lorsque Edward Vernon est mort (tué par son frère Charles à l'issue d'une dispute) son corps a rejoint son esprit dans le Temple, tandis que le corps du singe s'est matérialisé au vingtième siècle...

Dans le prolongement de la troisième salle, une sorte de toboggan aux dimensions peu banales (5 mètres de diamètre et 150 mètres de haut) approvisionne la salle en eau. L'escalade est pénible car le conduit est lisse et de petits filets d'eau le rendent glissant.

En haut, le conduit débouche sur une salle en forme de dôme. Au fond, une immense porte en bronze est recouverte de motifs clignotants. Devant elle, au centre de la pièce, un singe s'affaire autour d'une petite pyramide lumineuse.

Sa position, les mouvements de ses mains sur la pyramide, ses yeux à la fois fous et intelligents prouvent qu'il s'agit de Charles Vernon, le fratricide.

Dès que les investigateurs s'approchent de lui, la porte s'ouvre brutalement. Une fumée terrible envahit aussitôt la pièce. Les PJ entendent des bruits de griffes raclant le sol. Sortant du nuage, deux mandibules viennent tâter un investigateur.

Les PJ ne peuvent plus fuir ; ils sont paralysés. L'effet du sérum s'achève, ils vont replonger dans l'abîme...

Surgissant de la fumée, une tête apparait, gigantesque. Entièrement recouverte



LE « TEMPLE » ET LA PYRAMIDE

Le temple ressemble à un vaste édifice perdu dans les marais. C'est en fait une entité organique venue d'une lointaine étoile et qui s'est posée sur la Terre. A l'intérieur, sommeillent les « Etres derrière la porte ».

La pyramide qui se trouve dans la salle 7 (en face de la porte de bronze) a une double fonction :

— Emettre un signal obligeant les espèces intelligentes qui voyagent dans le temps à s'arrêter pour venir à elle.

— Des manipulations complexes à la surface de la pyramide provoquent l'ouverture de la porte de bronze et la libération des « Etres ».

Charles et Edward Vernon ont séjourné plusieurs jours dans le Temple. Sous l'influence des Etres, le premier voulait absolument ouvrir la porte de bronze. Il a tué son frère qui tentait de s'y opposer.

Après avoir commis ce meurtre, Charles a essayé toutes les manipulations possibles sur la pyramide. Il parvient enfin à ouvrir la porte au moment précis où les PJ le rejoignent.

Note : Des recherches en bibliothèque permettront peut-être aux PJ d'identifier la pyramide décrite dans le journal de C. Vernon. Les paléonthologues l'appellent « Pyramide d'Enos » parce qu'elle a été dessinée par une tribu d'Homo Pré-Erectus du même nom dans plusieurs grottes du Massachusetts. Sur ces peintures rupestres, les hommes implorent la pyramide posée sur un piédestal. Des offrandes multiples jonchent le sol autour d'elle. On pense que la pyramide symbolisait une divinité à laquelle on sacrifiait même des membres de la tribu pour accroître son pouvoir magique.

Le célèbre paléanthologue Edmond Hotkus a mené des fouilles et écrit des livres intéressants sur le sujet (mais il est pour le moment parti sur un chantier archéologique au Texas).

d'une sorte de bave fangeuse, elle siffle, fume et se penche, dégoulinante, vers les investigateurs immobiles (jet de San, 1D6 en cas de réussite sinon 1D10). Devant cette vision d'horreur, les PJ s'évanouissent.

Ils n'ont pas pris de dispositions particulières, ils se réveillent trois jours après leur départ au West-hospital de New-Yor . L'un d'eux a un journal du matin à côté de lui.

Article du New-Yor times :

« On a retrouvé ce matin, M. Charles Vernon, le conservateur du muséum d'histoires naturelles, déambulant dans central-par dans un état que les spécialistes qualifient de « folie avancée ». Lorsque les policiers l'ont interpellé, il ne cessait de répéter ces mots :

« Que seraient-ils devenus sans nous... »

RÉSUMÉ DES ÉVÉNEMENTS

1) Tout commence lorsque Edward Vernon, s'appuyant sur les travaux d'un savant allemand, découvre un sérum aux pouvoirs extraordinaires : cette substance permet de voyager dans le temps en échangeant son corps avec celui de l'un de ses ancêtres.

2) La clinique Vernon est fermée aux malades mais Edward y poursuit ses recherches, avec l'assistance de son frère Charles et de deux infirmiers.

3) Edward effectue un voyage dans le passé lointain. A -450 000 ans, un « signal » l'oblige à s'arrêter dans le corps d'un Homo Pré-Erectus. Le primate en question appartient à une tribu qui s'est réfugiée sur un îlot pour échapper à un incendie. Un vent violent propage le feu sur l'île. Edward sauve sa tribu d'adoption en allumant un contre-feu.

4) Edward et Charles entreprennent ensemble plusieurs voyages. Ils explorent une mystérieuse construction, « le Temple » qui se trouve près de l'île des singes.

5) Au XX[e] siècle, le corps (humain) d'Edward, investi par l'esprit d'un Homo Pré-Erectus, repose dans la clinique sous la surveillance des infirmiers. Il parvient à arracher les sangles qui le maintiennent et s'enfuit dans les rues de New-Yor . Les infirmiers se lancent à sa poursuite.

6) Dans le Temple, Charles, qui a perdu la raison, tue Edward.

Conséquence : le corps (humain) d'Edward est aspiré dans le passé tandis que celui d'un Homo Pré-Erectus prend sa place au XX[e] siècle.

7) Les infirmiers stupéfaits voient le corps d'Edward disparaitre, remplacé aussitôt par celui d'un singe. Le primate s'effondre sur un trottoir, mort. Les infirmiers récupèrent aussitôt le cadavre pour l'emmener à la clinique. Des passants, la police, des journalistes et les PJ assistent à la scène.

8) Les PJ découvrent la clinique et retrouvent le corps du singe. Au terme de leur enquête, ils absorbent eux-mêmes une dose de sérum et se retrouvent 450 000 ans dans le passé, dans la peau d'Homo Pré-Erectus.

9) Sur les traces des Vernon, les personnages pénètrent dans le Temple. Ils y trouvent le cadavre d'Edward et Charles, fous à lier. Ce dernier est en train d'ouvrir une porte qui retenait prisonnières d'immondes créatures.

10) Les PJ perdent connaissance. L'effet du sérum arrive à terme et ils regagnent le XX[e] siècle.

[redacted]

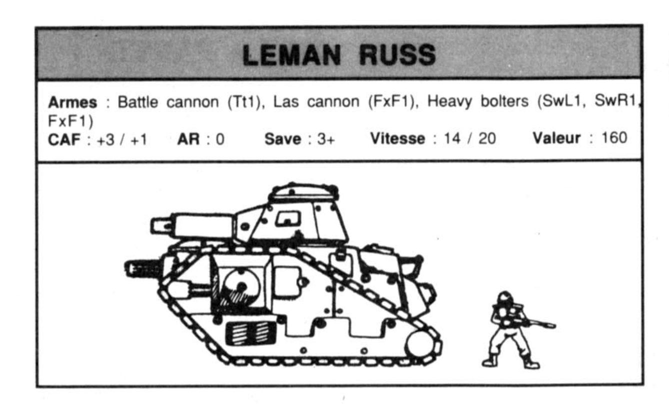
Horus était le plus grand génie militaire de son temps : l'Empereur de l'Humanité avait créé pour lui le titre de Maitre de la Guerre, ignorant que le héros de l'Imperium allait devenir son plus mortel ennemi ...

Lors d'une cérémonie guerrière, sur un monde primitif, un démon du Chaos s'empara de l'esprit du Maitre de la Guerre.
Lorsqu'Horus se dressa contre l'Empereur, la moitié des forces impériales se rallièrent à lui, ignorant qu'il n'était plus lui-même. Ainsi commencèrent les longues guerres de l'Hérésie d'Horus, dressant space marine contre space marine sur des milliers de planètes.
Jamais la race humaine ne fut si près de sa perte !
Si le rhino et le landraider furent les véhicules les plus massivement engagés de part et d'autre lors des affrontements de l'Hérésie, les rebelles comme les loyalistes disposaient de nombreux autres types de blindés dont voici quelques exemples.

*Tous ces véhicules peuvent être utilisés dans le jeu **SPACE MARINE**, ils sont tous disponibles dans la gamme des figurines **CITADEL**. Vous pouvez découper ou photocopier leurs caractéristiques pour les joindre à votre **SPACE MARINE**.*

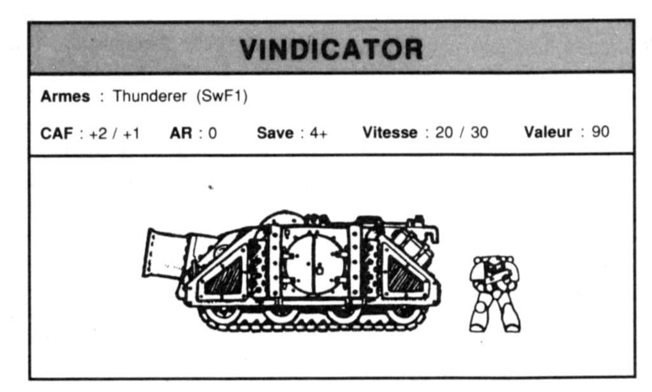
LEMAN RUSS

Armes : Battle cannon (Tt1), Las cannon (FxF1), Heavy bolters (SwL1, SwR1, FxF1)
CAF : +3 / +1 **AR** : 0 **Save** : 3+ **Vitesse** : 14 / 20 **Valeur** : 160



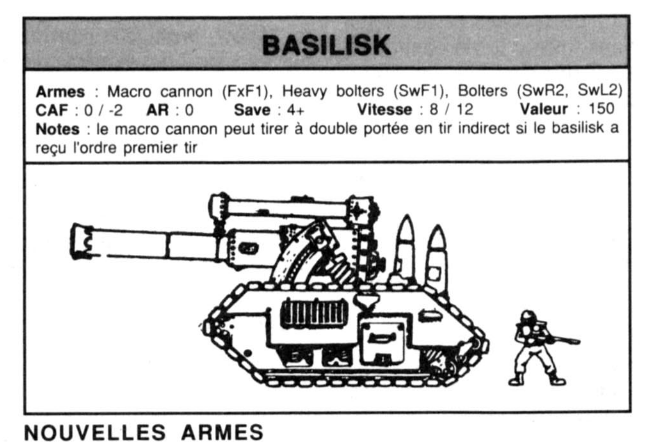
VINDICATOR

Armes : Thunderer (SwF1)
CAF : +2 / +1 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 20 / 30 **Valeur** : 90



BASILISK

Armes : Macro cannon (FxF1), Heavy bolters (SwF1), Bolters (SwR2, SwL2)
CAF : 0 / -2 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 8 / 12 **Valeur** : 150
Notes : le macro cannon peut tirer à double portée en tir indirect si le basilisk a reçu l'ordre premier tir



NOUVELLES ARMES

CONTRE LES VEHICULES ET LES TITANS

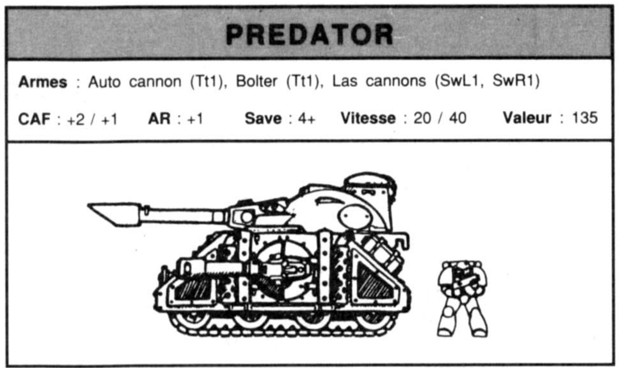
Armes	portées courte	portées longue	pour toucher p. courte	pour toucher p. longue	valeur de coup critique
Battle cannon	36cm	72cm	3+	5+	4+
Mortier de siège	20 - 72cm	-	3+ (B)	-	3+

CONTRE L'INFANTERIE

Armes	portées courte	portées longue	pour toucher p. courte	pour toucher p. longue	modif. au jet de protect.
Battle cannon	36cm	72cm	4+	5+	-1
Mortier de siège	20 - 72cm	-	4+ (B)	-	-2

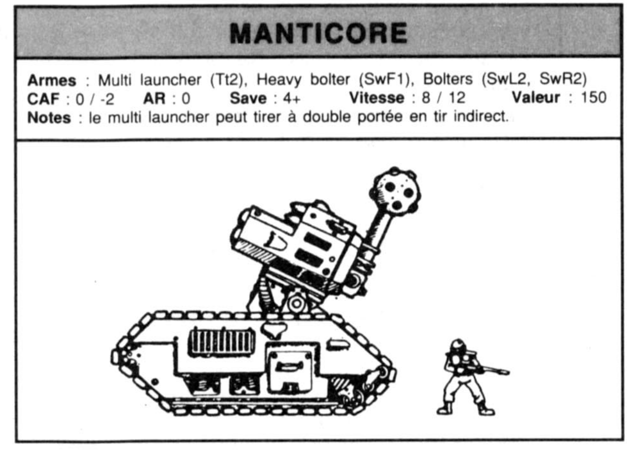
PREDATOR

Armes : Auto cannon (Tt1), Bolter (Tt1), Las cannons (SwL1, SwR1)
CAF : +2 / +1 **AR** : +1 **Save** : 4+ **Vitesse** : 20 / 40 **Valeur** : 135



MANTICORE

Armes : Multi launcher (Tt2), Heavy bolter (SwF1), Bolters (SwL2, SwR2)
CAF : 0 / -2 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 8 / 12 **Valeur** : 150
Notes : le multi launcher peut tirer à double portée en tir indirect.



BOMBARDE

Armes : Mortier de siège (SwF1), Heavy bolters (FxF1), Bolters (SwR2, SwL2)
CAF : 0 / -2 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 8 / 12 **Valeur** : 200
Notes : le mortier peut tirer à double portée en tir indirect si la bombarde a reçu l'ordre premier tir

Lorsque le mortier touche un bâtiment, lancez un dé pour déterminer le nombre de coups critiques :
1 - 3 = 1 coup critique, 4 - 5 = 2 coups critiques, 6 = 3 coups critiques.
Notez bien que le mortier de siège a une portée minimale de 20cm.

TIR INDIRECT

Pour effectuer un tir indirect, il suffit que n'importe quelle unité alliée ait une LDV sur la cible. La portée est toujours mesurée à partir du tireur. Un tir indirect subit un malus de -1 pour toucher.

JOSIANE, TU SERAS VENGÉE !

Ce scénario est prévu pour deux joueurs, dont un tenant le rôle du « méchant », (*) mais il est possible de faire intervenir un troisième parti. Le « bon » sera de préférence le vainqueur du concours Cradfour (Graal n° 25).

Il sera nécessaire d'étudier les règles de combat hors-route p. 56.

Elle était jeune, elle était belle, elle était aux toilettes... et je l'aimais.

En travaillant comme une bête et en revendant votre Hamster vous avez pu vous acheter un Wild Badger d'occasion. Ce véhicule et votre renommée d'autodueliste farouche (au moins au niveau du quartier) a fait beaucoup pour votre épanouissement sexuel... Tenez : en ce moment même vous êtes garé au centre ville avec la chef majorette du lycée sur les genoux !

Un besoin naturel la fait, hélas, quitter votre étreinte virile pour aller enrichir Mr Decaux, une de ses célèbres sanisettes étant plantée à deux pas sur le trottoir...

Et c'est le drame ! Dans un bruit de tonnerre, une voiture passe à cent à l'heure sur le trottoir et explose littéralement le fragile édicule.

Au milieu des débris de plastique, dans un jet d'eau et de détergents divers, gît votre grand amour...

Cloué par la stupeur, vous sentez l'adrénaline envahir votre système circulatoire, tandis que dans un coin de votre cerveau une voix froide analyse la situation : *« Un participant de la roulette-trottoir, passe-temps débile et meurtrier consistant à foncer sans préavis sur les cabines vidéophoniques, kiosques à journaux, sanisettes etc. Les structures de plastique éclatent facilement, à la grande joie des beaufs de la route et si il y a des victimes, cela n'en est que plus satisfaisant... »*

Comme dans un songe vous mettez le contact et prenez ce taré en chasse. Le rugissement des moteurs couvre à peine le bruit du sang qui déferle dans vos tempes. Il a de l'avance et tente de vous semer, mais vous connaissez le quartier mieux que lui. Alors qu'il s'engage dans la rue Raoul, vous savez que vous le tenez ! La rue est barrée pour travaux et c'est un cul-de-sac...



LA SITUATION DE DÉPART

Le beauf voyant le barrage sur la rue Raoul a tourné à gauche dans l'allée d'un centre commercial. Hélas pour lui un camion citerne de vin Nicollo bouche le passage et un virage désespéré l'a amené dans un grand espace vert, le jardin du restaurant hyper-chic « Les Terrasses de Lenotre ».

Vous arrivez hélas dans l'allée alors qu'il fait demi-tour pour repartir. Votre vitesse est de 70 mph, la sienne de 20 mph.

DESCRIPTION DES LIEUX

La rue Raoul : une pelle mécanique est en train de creuser une énorme excavation barrant toute la rue, les travaux sont protégés par des panneaux (« obstacle ») et des blocs de béton (PS 50), on peut cependant tenter de passer par le trottoir à droite.

Le petit parking : en fait l'accès d'un par ing souterrain, à l'entrée un robot délivre des tic ets (PS 10).

Le camion citerne : en stationnement, il ne bougera pas (des tuyaux le relient aux caves du resto, on est en train de transférer le vin) blindage arrière : 40 pts mais si on tire dans cette direction il y a une chance sur 10 de toucher accidentellement les tuyaux, traitez le vin comme un liquide explosif (les vins Nicollo sont... heu... vigoureux !).

La terrasse du restaurant : à 3 mètres du niveau de la rue, on y accède par un escalier ou une rampe pour les handicapés (en 2040 les accidentés de la route sont très nombreux, étonnant non ?). On peut la monter en voiture et se retrouver sur la terrasse, au beau milieu des tables où des cadres supérieurs sont en plein brunch d'affaire. Si l'envie vous en prenait : les tables et chaises sont à traiter comme des « débris » et les clients avec respect ! Un garde-fou en faux fer forgé (PS 3) du côté jardin, il est donc possible, quoique dangereux, de monter sur la terrasse et sauter dans le jardin (yeah ! comme dans les films !).

Le jardin : un tel lieu est très rare en ville, du gazon, des arbres (en vrai bois !) des bancs... Ceinturé par des murs de béton (PS 50) façon « vieilles pierres ». Votre Kart de cross vous avantage sur ce terrain, mais attention à la gentille vieille dame donnant du pain aux pigeons !

Les effets des collisions avec les arbres sont donnés dans les règles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au beau milieu du duel au choix de l'artiste, les forces de police, prévenues par le personnel du restaurant peuvent intervenir (un Enforcer II, avec pilote et gunner). Leur but est d'arrêter les dégâts et de prendre vivant les chauffards. Les divers piétons présents n'interviendront pas et tenteront de fuir. La vieille dame cependant, si on la serre de trop près, sortira un pistolet-mitrailleur lourd (p.m. mais dégât 1 d) de son sac et fera feu ! Eventuellement si un véhicule tente de forcer le passage du côté du bulldozer, le conducteur de l'engin s'opposera (un coup de pelle mécanique : toucher 7+, dégâts 6 D, une fois tous les deux rounds, portée : jusqu'à 1" de l'engin).

Un troisième joueur peut prendre : la police, les piétons et le bulldozer.

Bien sûr le rôle intéressant est celui du « gentil ». S'il s'en sort vivant et qu'il n'a pas trop fait de bêtises (mort d'innocent, gros dégâts matériels) il n'aura pas de problèmes graves avec la justice (légitime vengeance) et s'il a bien combattu, il en retirera même profit : parmi les clients de la terrasse un célèbre animateur télé est présent et sautera sur l'occasion pour inviter « le chevalier vengeur » à son tal -show, prestige et contrats seront au rendez-vous ! (les caméras de sécurité du restaurant ont filmé le combat).

VÉHICULES

WILD BADGER D'OCCASION : c'est une bonne voiture tout terrain, la seule différence avec le modèle neuf est la vitesse max. descendue à 100 mph. (règles p. 59).

ENFORCER II : règles p. 60

RAMCAR RENAULT : la voiture du méchant ! idem Ram Car p. 59, mais blindage nettement inférieur (av 35, dr et ga 25, ar 25, toit 10 dessous 10).

BULLDOZER : un conducteur « en tourelle », blindage de tous côtés : 50, blindage de la cabine conducteur (considérez comme une tourelle) de tous côtés, TR 5 (!) accélération comme tracteur et vit. max 20 mph, poids : 1 500 livres quatre pneus géants increvables (PS 24). Les effets des coups de pelle sont décrits plus haut, mais considérer en plus que tout coup de pelle porté sur un côté de véhicule est assimilable à une collision.

(*) et de l'arbitre par la même occasion.



Vincent Achard



LE MAGAZINE PIRATE
MENSUEL
DU NON MOINS
MENSUEL MAGAZINE
PIRATÉ :
GRAAL

le Clan de la Caverne des Trolls

SCIENCE-TROLL

Cette nuit, je suis monté à la rédaction, j'ai farfouillé un peu et je suis tombé sur le boulot de ce niais de Vincent (vous savez ''jet-de-peinture'' warf!)... Yark! Un topo sur les jeux Oriflam, blablateux et tout... Alors qu'il y a plein de trucs intelligents à dire!! Tenez par exemple : **ILS SONT MAUVAIS CES JEUX!** Et je sais de quoi je parle, j'y ai goûté, beaucoup trop de kaolin dans la cellulose... C'est pourtant une maison de poids, Oriflam, j'ai pesé toute leur production, y'en a pour 8 819 kg. (Vu que la collec' complète revient à 2 464F, ça nous fait presque 280F le kilo, **c'est drôlement plus cher que le roatsbeef!!)**

J'étais en train de calculer leur surface commerciale au Messins, j'avais tout bien dégnapé les bouquins et étalé les pages par terre pour mesurer tout ça quand cet humain (vous savez, celui qui crie trés fort) s'est pointé. Il a fallu que j'arrête ma tâche pour aller voir ailleurs, quoi... Enfin, je vous donne quand même le résultat de mes calculs : **136 m² et des poils de hobbits**. (Y'a quand même 2 191 pages!)

Ceci dit, VIVE GLORANTHA, le seul univers de jeu oú les trolls sont une race supérieure; **merci monsieur Stafford**, nous vous nommons officiellement ''Grand Bienfaiteur de la Noble Race Troll''. Voila, c'est tout, dans les prochains numéros, je répondrai aux questions : ''les paladins ont-ils une âme?'' et ''les elfes ont-ils du goût?''

ET UN CADEAU, UN!

Tous les joueurs attentifs de RuneQuest savent que la version française souffre d'un terrible oubli : il manque un sort! Ce sortilège, pourtant cité dans les règles, n'est décrit nulle part... Je veux parler bien sûr du sort de magie rituelle ''Enchantement d'une matrice de points de magie'', ô combien utile au jeteur de sort désirant concevoir et enchanter des objets magiques. Comme ce sort permet la réalisation d'objets magiques puissants et trés pratiques, ce n'est peut-être pas un mal qu'il ait été ignoré jusque là... Ca a un peu limité nos chers gros Bills dans leur appétit de pouvoir.

Ceci dit, les trolls vont se faire un plaisir de casser la baraque en vous offrant la traduction de ce fameux sort :

VAMP-TROLL

Alors moi, les calculs de surface, de poids, la trigo quoi, c'est pas mon trip et pendant que machin, mon copain, faisait le boulot du commercial de Graal en lui calculant tous ses... tout ça quoi! Eh ben, j'ai nettoyé l'escalier de toutes les pochettes dossiers qui l'encombraient... C'est vrai ça, les humains sont bêtements insouciants, un faux-pas et zim Boum! C'est la toute belle chute d'escalier! Pourquoi n'empilent-ils pas les choses, tout simplement, comme nous on s'empile bien dans la chaudière? Enfin, bref, j'ai découvert un véritable trésor : dans la plus grosse pochette, marquée COURRIER DES LECTEURS (c'était sous-titré : heurts et humeurs...) plein de niaiseries à peine croyable! J'ai d'abord cru que c'était un synopsis d'émission de variétés, vous savez, comme ce qu'on voit à la télé avec cette nénette, Dorothée je crois! Dedans, y'avait un quart d'heure culturel qui parlait des vampires... et de la porphyrie! Passionnant, en plus, je suis le cuistot du groupe, moi, alors la dégustation, j'en connais un brin, d'autant que dans ma jeunesse, j'ai suivi des cours en fac de pharma (je m'étais mis dans une cage pour me protéger des humains et mieux entendre ce qu'ils disaient), donc, le disulfide dialkhylique, celui qui détruit l'hémoglobine, je connais... Alors, j'ai pris une grosse gousse d'ail bien fraîche et soigneusement mâchée, effectivement, y'en a plein... Et puis, j'ai décroché une croix, une vieille dégottée au grenier, et j'ai goûté, soigneusement mâché... Il n'y a pas de disulfide dialkylique dedans les crucifix... J'en suis arrivé à la conclusion (battez tambours et sonnez buccins) que les crucifix, au contraire de l'ail, ne protègent nullement des vampires... Merci de m'avoir écouté, la prochaine fois, je traiterai d'une question encore plus importante : le mercurochrome protège-t-il du contrôleur des impôts...

ENCHANTEMENT D'UNE MATRICE DE POINTS DE MAGIE

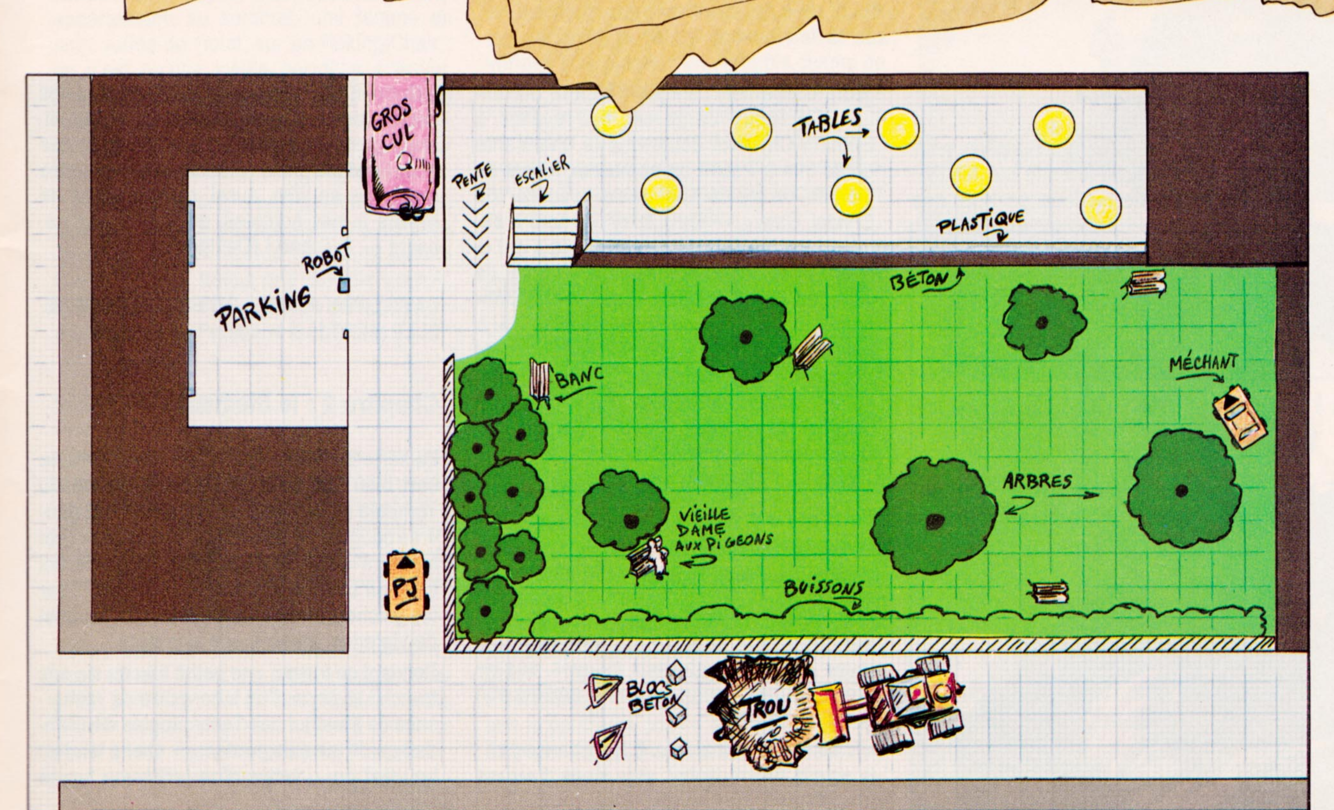
(rituel d'un sortilège pour RUNEQUEST)

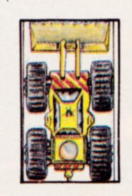
Chaque **point de pouvoir** sacrifié dans un tel enchantement permet de stocker **un point de magie** dans l'objet enchanté. Le point de magie ainsi stocké peut être employé par l'utilisateur de cet objet pour lancer ou renforcer un sort.

Les points de magie contenus dans un objet enchanté ne se ''régènérent'' pas d'eux même car ils n'ont pas de POU propre, mais l'utilisateur de l'objet peut recharger la matrice en y transférant ses propres points de magie. Il faut 1 round de mêlée pour stocker 1 point de magie dans un objet enchanté.

Le total des points de magie contenus dans l'objet ne peut évidemment pas excéder la capacité de la matrice.

Remerciements au maître du Monde HB





ECRAN



*Cher Téléròleur, bonjour ! Ici **Dian Callisto,** qui vous présente en direct des studios de **Canal Graal** votre fabuleux programme du mois un programme qui vous est offert par les cycles Peugeot « Pour Vivre à Pleine Mode ! ».*





SUR CANAL GRAAL, PLUS UN RÂLE ! [1]

Peut-être avez-vous été excédé par le matraquage publicitaire qui précéda la sortie du film de Tim Burton. Peut-être « bouffez » vous depuis deux fois plus de chauves-souris dans vos donjons — Mais le Ténébreux Justicier ne mérite-t-il pas une parcelle de votre attention ? Glissez-vous dans sa cape : c'est pas du plastique. Tatez vos muscles : c'est pas du toc — Regardez autour de vous : ça vaut vraiment le coup !

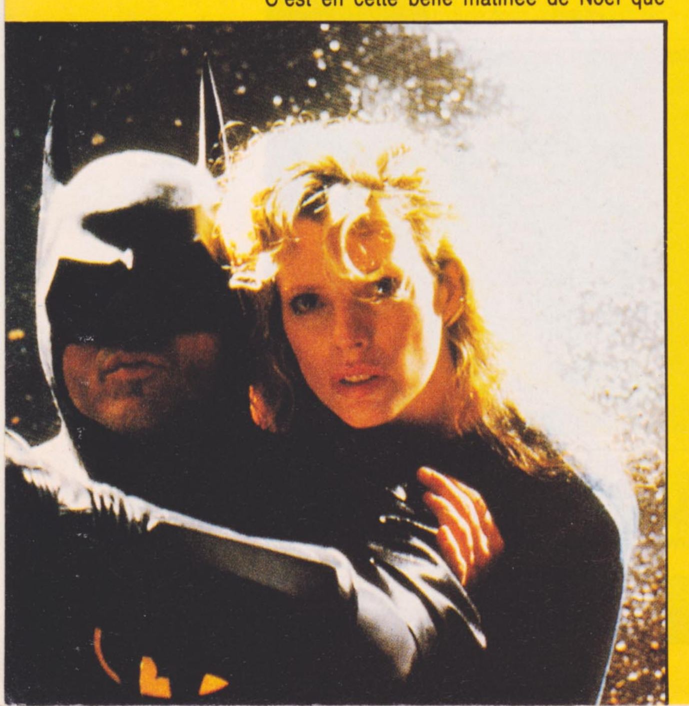
From Gotham City, with loves.

Batman

ONE MORE KISS, DEAR!*

Chapitre 1 : Violenza

« Ici Jerry Caine et Samantha Simpson, pour les actualités de la mi-journée sur MKTV : C'est en cette belle matinée de Noël que Jodie Carpenter, l'unique héritière du milliardaire Henry Carpenter, est revenue à Gotham City. Nul doute que la charmante petite fille a trouvé de nombreux jouets au pied de l'arbre de Noël de sa résidence de Crystal Gate... — Oui, Jerry, comme d'ailleurs tous les enfants de notre ville à qui le Maire avait donné rendez-vous à l'hotel de ville : en direct, Melinda Bale... — Ici Melinda Bale, en direct de l'hotel de ville. J'ai à mes côtés Shirley ; alors, Shirley, comment trouves-tu ton nounours ?... » Soudain, l'image saute, se brouille : lui succède un bouquet de violettes virevoltant tandis que se déverse une musiquette acidulée :



« They call me Violet, Violet, Violet
Not Daisy nor Bluet
They call me Violet, Violet, Violet
That's better than Daffodil
And sweeter than Saurel... » [2]

Des monceaux de bouquets émergent une jeune femme aux cheveux mauves, aux lèvres violines, vêtue d'une combinaison noire, souriante :

« Vous me reconnaissez ? Je ne pense pas : je suis la fille du Joker, et je viens d'arriver à Gotham pour venger mon pauvre père des persécutions intolérables dont il a fait l'objet. Mais comme je suis un peu désargentée pour l'instant, je me contenterai de quelques emplettes en ville, aussi, que personne ne résiste à mes hommes, ou je fais un massacre — A-Tchao ! (Oeillade) »

LA FILLE DU JOKER ! ? C'EST IMPOSSIBLE, ELLE MENT !

Chapitre 2 : le diamant

La série de hold-hups qui va s'en suivre ne sert bien sûr qu'à détourner la Police du véritable coup monté par Violenza : les pauvres bougres en collant noir et masque violet ignorent tout de leur employeur et garderont tout leur butin, à condition qu'ils laissent sur les guichets un nounours portant un bouquet de violettes, en guise de signature.

Pendant ce temps, une petite fille de six ans franchit la porte d'un laboratoire de recherches de l'Institut des Technologies de Glendall : « Je me suis perdue... » et elle tend un bouquet de violettes d'où jaillit une fumée

mauve. Les savants et le garde s'effondrent. L'enfant est alors rejointe par « sa maman » en robe violine : « Jodie, je te retrouve enfin ! Tu n'as pas eu peur, au moins ? Attends ma chérie : il y a des choses qu'il ne faut pas laisser traîner ». Et elle emporte l'énorme diamant de synthèse sur lequel travaillaient les savants : « A bientôt ! » fait-elle en envoyant un baiser à la caméra de surveillance...

Chapitre 3 : le massacre

« They call me Violet, Violet... » L'image de la criminelle pirate à nouveau les ondes : toujours aussi souriante, elle n'exige rien de moins que la remise des clefs de la ville par Batman lui-même, à minuit dans le Bowery (le quartier le plus mal famé de Gotham, où furent tués les parents de Bruce Wayne..), à l'angle de la 9e rue et de la 7e avenue. C'est ça, ou elle détruit tout (elle en est capable), le diamant est un amplificateur de vibration : d'après l'Institut Gwendal. « Ah - j'oubliais : je vous avais promis un massacre si on me résistait... » Saviez-vous que toutes ces belles peluches offertes à l'arbre de Noël de Gothan City étaient des bombes anti-personnelles ? J'appuie sur ce bouton, et poum, quel joli feu d'artifice... » elle exhibe alors un Joy Stick, et appuie sur le pressoir violet : toutes les peluches explosent ainsi que celles laissées dans les banques et conservées à-priori sans examen par la Police, comme pièce à conviction.

Chapitre 4 : les clefs

La manœuvre ne vise qu'à éliminer l'Homme Chauve-Souris : devant l'entrée de la sinistre masure de cinq étages, attend une luxueuse Rolls Royce, vide. Dans le dernier appartement, au sommet, une femme en noir, voilée de violet, sur un Roking-Chair : ce n'est qu'une vieille haridelle édentée, ânnonant « Mes clefs, mes clefs... ». Comme la centaine de mendiants qui montent l'assault de l'immeuble, elle a été droguée par Violenza pour faire la peau aux héros.

S'il réussit à atteindre sa Batmobile, Batman sera pourchassé par des camions-suicides (tactique : foncer l'un sur l'autre, la Batmobile au milieu), tandis que la Rolls s'enfuit. Si elle est rattrapée ou si elle a été sabotée, elle explosera. Personne à bord.

Chapitre 5 : le pont

« Ma chère Samantha, on nous annonce qu'un double carambolage survenu — fait exceptionnel — aux deux extrémités du pont de Gilmore, bloque actuellement un bon millier d'usagers... — Oui, Jerry : comme nous le montre actuellement ces images prises de notre hélicopter... »

« They call me Violet, Violet... : Coucou ! c'est encore moi : ce n'est vraiment pas gentil, petit Baty, de t'en être pris à ma vieille maman. Je suis très, très en colère contre toi — Oh ! Il me vient une idée pour me calmer, mon mammifère adoré : je vais offrir un concert gratuit à Gotham City ! » La criminelle saisit une guitare électrique, reliée à un appareillage sophistiqué, au sein duquel scintille le Diamant — et elle entonne, avec la voix de Grace Jones : « Slave to the rythme... » — à cet instant, les deux tronçons extrèmes du pont Gilmore sautent — et les câbles soutenant les quatre voies routières et la double voie ferrée vibrent dangereusement : « trouve moi-a-ah ! Ah ! Ah ! ou ils vont tous mourir... » Chaque accord de la guitare de Violenza fait claquer des câbles supplémentaires.

Chapitre 6 : Crystal Gate

Pour sauver les otages du pont Gilmore, il faut soit arrêter Violenza elle-même — soit la priver de son générateur d'ondes vibratoires : en fait, la criminelle a d'énormes besoins en énergie pour faire vibrer le diamant (raisonnement scientifique) : elle s'est tout simplement branchée sur le secteur, sous couvert de maintenir les illuminations de Cristal Gate. Coupez l'électricité de la résidence et vous coupez le générateur. Comment savoir qu'il s'agit de Crystal Gate ? Parce que c'est la plus importante demande en énergie du moment...

D'autre part, Batman aura pu reconnaître Jody Carpenter sur la bande video de l'Institut Glendall — et en déduire que Violenza a investi la résidence des Carpenters, laquelle couronne un gratte-ciel consacré à un centre commercial et des bureaux. Par contre Violenza dispose d'un groupe électrogène — insuffisant pour faire vibrer le diamant, mais capable de polariser la structure métallique externe de Crystal Gate (laquelle sera alors constamment frappée par la foudre : si Batman tente d'escalader la façade, il aura le choc de sa vie.

A l'intérieur, outre les thugs, tous les jouets qui décorent le centre commercial et ses vitrines sont piégés : un véritable champ de mine. Les ascenseurs sont conçus pour monter le plus haut possible et retomber. La porte des escaliers est décorée d'un cœur mauve : « Each step closer to you, my Violenza » [3] et les marches sont encombrées de peluches et de poupées...

Chapitre 7 : la confrontation finale

Il suffit de s'élancer à travers la cage d'escalier (Batarang) sans toucher aux jouets pour atteindre le dernier étage et découvrir le décor féérique de Crystal Gate : une véritable forêt, une chute d'eau et un mini-lac, le tout illuminé par les éclairs au travers d'immenses vitraux. Juchée sur un trône, Violenza éclate de rire : « si tu avances, elle est morte » : Jody Carpenter est pendue par les mains et le cou au-dessus d'une fosse. L'espace est trop large pour sauter. La poutre à laquelle la petite fille est suspendue est sciée : la moindre traction fera tout s'effondrer dans l'abîme (les cages d'ascenseurs / conduits d'aération), à moins que la poutre se coince dans le conduit (ou Batman trouve un autre moyen de se rattraper). Après quoi, c'est un jeu de se rétablir. Violenza tentera alors de frapper l'homme chauve-souris d'un poignard dégoulinant d'une substance violine. Au moindre coup, elle se disloque, tel un mannequin de métal et de plastique : son rire éclate alors, mélé à celui du ... Joker !

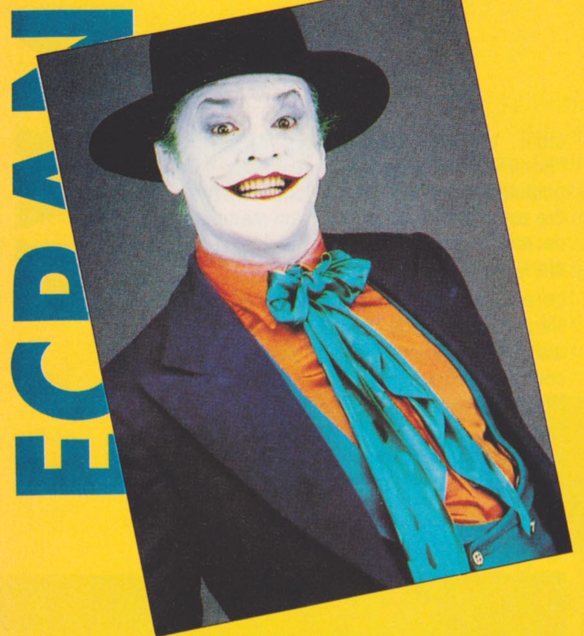
Le couple maudit s'affiche sur l'écran TV Haute-Définition de Crystal Gate : « fragile, ma petite poupée, n'est-ce pas ? Si vous connaissiez l'original ! J'en ris d'avance — Hi, hi ! — à m'en décrocher la machoire : Rhaa-ah ! ah ! ah ! » Violenza a des crocs : embrassant le Joker dans le cou, elle lui arrache la tête — et tout deux continuent à s'esclaffer...

The End



Hi ! Hi ! Hi ! Oh ! Oh ! Ah ! Ah ! Ah !...

Jouer Batman : c'est simple ! questions règles, même topo que dans le numéro 25 : choisissez *DC Heros, Cthulhu, JB007*, etc — comme ça vous arrange. L'univers ? Souvenez-vous du film de Tim Burton. Quelques mises au point, tout de même : *Le Joker n'est pas mort* — quelle hérésie ! — Et puis, vous en connaissez beaucoup, vous, des types qui chutent



de 300 mètres sur du pavé sans éclater comme une vieille tomate ? Et *le Joker n'a pas tué les parents de Bruce Wayne :* cela serait trop facile et priverait le personnage de Batman de raisons profondes qui lui dictent son comportement... Un portrait de *Batman,* maintenant : Traumatisé par la mort de ses parents (il souffre d'ailleurs de cauchemars à répétitions), ce richissime milliardaire voue sa vie à défendre la justice — pas à la faire — aussi évite-t-il d'exécuter sommairement les criminels : il les fait emprisonner — et ils ressortent régulièrement ! *Ce n'est pas Superman :* il n'y a rien de fantastique dans sa technique de combat, pas plus qu'il ne devrait y en avoir dans les pouvoirs des monstres qu'il affronte : de l'entraînement et les gadgets que sa richesse lui permet de s'offrir. *Ses gadgets* justement : *le Batarang* lui permet de jouer à Tarzan et d'arrêter sa chute en se raccrochant au dernier moment à une corniche (!). *Des lunettes infrarouges* expliquent sa vision nocturne, *des explosifs plastiques* (ça colle où on veut), *des Batshuriken* (ça dégrade, mais c'est utile), *un Batcall* (sifflet à chauve-souris) et bien sûr *la Batmobile.* Jouer quelqu'un d'autre que Batman ? Vous avez l'embarras du choix : *Robin* (Richard Grayson ou Jason Todd) bien sûr, mais surtout, *le commissaire Gordon* et *Harvey Dent,* le Procureur avant qu'il ne devienne Two-Face, sans oublier Vicky Vale, la journaliste trop curieuse (idéale à coincer sur un pont qui s'effondre, pour plus de « poids » à l'événement)... Utilisez les BO de Batman (Danny Elhman) et Bladerunner pour la sono. Enfin, n'hésitez pas à acheter *Souriez !* de Bolland / Moore et *Vengeance Oblige* de Mazzucheli / Miller — qui sont, sans conteste, les meilleurs B.D. de Batman disponibles, à ma connaissance !

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui — et on espère que ça vous a plu : faites le nous savoir (par exemple sur 36-15 Akela : j'y ai ma Bal). Idem pour vos suggestions quant aux prochaines séries ou « grand-films ». A bientôt. ●



* « Encore un baiser chéri... » Cf. la BO de Bladerunner, plage 3.

(1) Il les a tous achevés. (Note de la rédaction).

(2) A faire chanter par un trio féminin roucoulant, sur l'air de Flipper le dauphin (en VO) :

« On m'appelle Violette, pas Marguerite, ni Bleuet, c'est bien mieux que Glaïeul et plus doux que Laurier ... » (bis).

(3) « Plus près de toi, à chaque pas (marche), ma Violenza ».

Haut-Royaume : 230 joueurs recherchent les Larmes d'Ailleurs





Or ça, donc, je me suis rendu, les 21/22 avril, à Rambouillet, où se déroulait le GN Clepsydre. Si vous ne connaissez pas cette organisation, ne vous étonnez pas : elle ne compte d'existence qu'à peine plus d'un an. Pourtant, elle est unique en son genre, car elle réunit à chaque manifestation un nombre de participants proprement incroyable. Par exemple, ''Les Larmes de l'Ailleurs'' regroupait 230 joueurs ! (Comparez avec la trentaine de participants de la MIGRATION BARBARE dont je vous ai entretenu dans le numéro 25). Du jamais vu ! Et la prise en charge de tant de monde s'est effectuée dans le plus grand calme. Pour vous montrer la qualité du jeu, il me suffit de vous donner un aperçu du ''monde'', appelé Haut-Royaume, dans lequel se déroulait l'action.

- ''Et alors, ils les ont trouvées? - Ben non, puisqu'elles étaient ailleurs!''

Avec le retour de la belle saison, je sens que vous allez être pris d'envies soudaines : besoin d'aventures, de sport, (monter à cheval par exemple) d'entreprendre une quête difficile, de combattre monstres et ennemis, d'incarner un mage aux pouvoirs transcendants, de vous faire musicien ou archer... Que sais-je encore ? Enfin bref, participer à un GN où vous pourrez laisser votre imagination dépasser la réalité.

BONNES ET MAUVAISES ADRESSES

Pour cela, il faudra vous renseigner (je vais tâcher de vous aider) et vous équiper (j'ai quelques bonnes adresses).

Armes, costumes, savoir, talents, tout vous sera utile pour vivre l'aventure. Bien sûr, comme tous les hobbies, le G/N/ a ses bonnes et ses mauvaises adresses. Ne comptez pas sur moi pour dénigrer ce qui ne me convient pas (pour cela, il y a le père JAMESON qui s'en charge fort bien-voir son BILLET TUMEURS en page **62**).

Je ne parlerai que des manifestations dont l'organisation est transparente et pour lesquelles les organisateurs s'investissent à fond. Ceci précisé, il est évident que la réussite d'une manifestation tient essentiellement à la qualité des joueurs eux-mêmes : Soyez BONS ! et vos vis-à-vis / partenaires / adversaires le seront aussi. La règle générale veut que ''si vous êtes enthousiastes, tout GN vous apportera émotions et plaisir''.

Le Haut-Royaume est un univers que les joueurs découvrent avant le jeu. Des 32 pages bien tassées consacrées au Background, on ne peut retenir que le principal au début, et c'est bien ainsi car les joueurs incarnent des personnages qui pourront continuer à ''vivre'' leur aventure dans les GNs suivants et donc s'intégrer de mieux en mieux à cet univers incomparable !

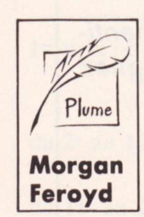
Le Haut-Royaume est composé de domaines seigneuriaux dirigés par des ''Maisons'' au nombre de 77 (chacune poursuit un but, évidemment politique, qui lui est propre et souvent secret).

Les ''Sans-Maisons'' représentent le reste de la population.

A QUAND L'AVENTURE SEXUELLE ?

Du point de vue sexuel, l'aventure laissait certes à désirer, mais après tout, le but de la manœuvre n'était pas d'organiser une orgie. D'un point de vue plus académiquement rôliste, le scénario était très réussi en tant que médiéval-fantastique. Réunis dans un lieu adéquat, les dignitaires des Maisons ont immédiatement entrepris de nombreuses discussions diplomatiques. But de ces discussions, comprendre globablement la situation à partir de très nombreux éléments d'intrigue apparemment disparates : parchemins découverts, histoire de gemmes aux pouvoirs incompréhensibles, lutins de la forêt magique de Samarcande, véridistes possédant une connaissance qu'ils ne veulent pas dévoiler, frères déchirés par une ancienne rivalité mais contraints de s'entraider pour rétablir un équilibre, sylvides de la nature intervenant pour protéger leur forêt... sans oublier de nombreux





Morgan Feroyd



Trangls ou autres monstres tout aussi effrayants que des vrais (si, si, j'en ai vu !).

230 JOUEURS AFFRONTENT UNE TRENTAINE DE MONSTRES

Finalement l'éclaircissement vint au cours de la nuit (sous une pluie torrentielle !). La solution : forger une épée de pouvoir permettant de chasser les monstres de la forêt. Mais pour cela, il fallait découvrir trois gemmes indispensables au pouvoir de l'épée.

Ce fut difficile : en effet, si certaines maisons cherchèrent à récupérer les gemmes, d'autres pensaient que forger cette nouvelle arme ne serait pas bénéfique. Les uns s'unirent pour obtenir plus facilement les pierres, d'autres tentèrent de les en empêcher.

Maison-Reine et Maison-Haute s'unirent et parvinrent à trouver une des gemmes. Maison-Orélys, qui semblait tout savoir depuis le début, apporta les deux autres. Et l'épée put être reforgée après maintes dissensions dans les Maisons. Finalement, après un long conseil, on décida de remettre l'épée au plus sage chevalier présent, celui de Maison-Licorne.

Et toutes ensemble, les Maisons purent enfin repousser, avec l'aide de quelques mercenaires Sans-Maisons, les monstres de la forêt.

L'attaque finale fut particulièrement impressionnante : 230 joueurs repoussant une trentaine de monstres sur une colline, ça coupe le souffle, surtout quand certains joueurs se battent entre eux !

La Mortfolie n'a donc pas dévasté le royaume. La paix est revenue quelque temps entre les Maisons jusqu'au jour... du prochain GN Clepsydre, le 1er juillet. Les droits d'inscription sont de 180F et les joueurs en ont pour leur argent ! (Je vous conseille d'y participer)

UNE MYTHOLOGIE DECONCERTANTE

ALZATHOT est une autre organisation qui propose des GN où les joueurs retrouvent leur personnage d'une aventure à l'autre. Cela permet de s'attacher à son perso, et de découvrir au fil des GN un univers particulièrement riche.

Le monde d'ALZATHOT possède une mythologie particulièrement touffue.

Uru, dieu représentant le bien, s'est divisé en trois parties : Kama (la naissance), Urkendra (la vie), et Scylax (la mort), entités connues sous le nom de "Célestes Harpes". De dégout, Stupi (dieu ennemi d'Uru) en vomit son double féminin : Ashkrah, déesse du mal pervers.

Nous nous retrouvons donc avec cinq divinités. Las, ce n'est pas fini ! Un sage du nom d'Ashimor se posa cette question : "*mais d'où viennent Uru et Stupi ?*" Illuminé, le bougre ? Mais il a rassemblé autour de lui beaucoup de gens tracassés par le même problème ! Ainsi fut fondé "le Néant", un groupe qui s'emploie à semer la zizanie et dont l'existence commence à compliquer sérieusement mon article !

GUERRE DE RELIGION ?

Tous les joueurs d'ALZATHOT se réunirent le 31 mars et le 1er avril dans une abbaye pour se soumettre aux dominateurs actuels : les disciples de Stupi.

Au cours de la nuit, un masque et une gemme aux pouvoirs fabuleux furent découverts. Tous les adeptes encore en état de réfléchir se posèrent aussitôt la question : "*un pouvoir plus puissant que celui des dieux existerait-il ?* " (inutile de vous décrire la jubilation des illuminés du "Néant" !).

Et pendant ce temps, profitant de l'indécision des autres participants, les disciples d'Urkendar prirent le pouvoir. Ce qui ne régla point le débat en cours mais eut pour effet de mettre un point final à ce week-end bien sympatique. ●



ADRESSES :

CLEPSYDRE
Responsable : Stéphane & Cédric LYONNET
8, le Pré d'Oie
91470 Boullay
Tél. : (1) 60 12 11 92
Age : 1 an et 1/2
Expérience : 8 GNs

M.I. (Minorité Immorale)
Responsable : Mytailor
Tél. : (1) 45 46 33 65
Age : 6 mois
Expérience : 2 GNs

ALZATHOT
Responsable : Didier VENIGER
66, rue Doudeauville
75018 Paris
Tél. : (1) 42 23 34 47
Age : 1 an et 1/2
Expérience : 4 GNs

EFOTIS
2, rue de la Tour d'Auvergne
63000 Clermont-Ferrand
Tél. : (16) 73 36 59 27

LES MESSAGERS D'ELENBILL
998, av. Henri Choron
14000 Caen
Tél. : (16) 31 74 55 45

BALANOÏ
Responsable : Alain BOREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
Tél. : (1) 43 58 53 94

LE CERCLE DES 4 ARTHURS
Responsable : Christian FLORENTIN
4, rue Guillaume Tell
91120 Villebon/Yvette
Tél. : (1) 60 10 59 37

CALENDRIER

16-17 Juin : Le Cercle des 4 Arthurs "La cour du roi déchu" à Villebon/Yvette (R.P.)

23/24 Juin : Les Messagers d'Elendill, Donjon réel, dans la région de Caen

30 Juin/1er Juillet : Balanoï, Jeu médiéval-diplomatique à St.Jean-aux-bois (forêt de Compiègne)

30 Juin/1er Juillet : Efotis, "Le petit gaulois auvergnat" région de Clermont-Ferrand

30 Juin/1er Juillet : Clepsydre, Jeu médiéval-fantastique

8-9 Septembre : Clepsydre, Jeu médiéval-fantastique

AVENTURE EN SIBERIE

Du 20 Août au 4 Septembre, Grandeur-Nature à IRKOUTSK !
Prix : 2680F
Tout compris.
Pour tous renseignements : les Cataphiles Associés (M.I.)



LEGENDE

Cette rubrique est destinée à fournir une source d'inspiration libre aux meneurs de jeu, qu'il s'agisse de créatures, de légendes, d'incidents ou de coutumes exotiques, pour égayer ou étoffer leurs scénarios.

CARNETS DE VOYAGE D'IMBROGLIUS LE DOCTE

retranscrits et annotés par Denis Gerfaud

D'après les meilleurs témoins, Imbroglius le Docte était un homme plutôt grand, un bon mètre quatre-vingt-dix, brun de poil et brillant de regard. A l'époque où il rédigea ses meilleurs carnets de voyage (ceux que nous transcrivons), il était âgé d'une quarantaine d'années et déjà grisonnant. On le décrit également d'un tempérament plutôt doux, à la limite de la timidité ; d'autres insistent sur sa curiosité jamais assouvie, sa capacité de marcheur infatigable, son talent de bretteur et de collectionneur de pièces à conviction. On le représente usuellement vêtu d'un cafetan de laine gris bleu, coiffé d'un béret de cuir, le visage hâlé, nez légèrement brusqué, lèvres minces, épaules à peine voûtées, et le regard — son brûlant regard ! — perpétuellement tendu vers le lointain de ses futurs périples.

En soi le personnage est déjà une légende ! Par exemple, dans la cité troglodyte d'Epherlanum, n'est-ce pas lui qui, par une démonstration éclatante, convainquit de mensonge l'Inénarrable Smoldruck ? L'affaire suscite encore des tremblements d'indignation. On se souvient en effet avec quel aplomb l'Inénarrable Smoldruck prétendit que l'une des trois Pierres de Lichen découvertes au bas de la nouvelle galerie était en fait à lui, qu'elle avait toujours été en sa possession, et qu'il venait tout juste de la perdre, la pierre ayant roulé au bas de la pente via un trou qu'il avait lui-même au fond de sa poche ! L'odieux malfaiteur espérait par ce mensonge s'approprier les vertus du lichen et de la mousse magique dont était recouvert le vénérable galet. Et le pire est que sa ruse faillit fonctionner ! Mais c'était compter sans Imbroglius le Docte. Aux troglodytes émerveillés, il eut tôt fait de démontrer que puisque la pierre avait bel et bien *amassé* une certaine quantité de mousse, elle ne pouvait avoir simultanément *roulé* hors de la poche de l'imposteur !...

Et dans la cité d'Amandjara, où il résida près d'une saison, n'est-ce pas encore lui qui, en quelques réflexions bien senties, permit de démasquer le meurtrier qui terrorisait la ville entière ? (1)

La cité, par ailleurs, lui inspira d'autres réflexions singulières, notamment en ce qui concerne ses industries et ses habitudes gastronomiques. Mais cessons là. Il est grand temps de laisser la parole à notre voyageur.

(1) *Voir numéro précédent.*



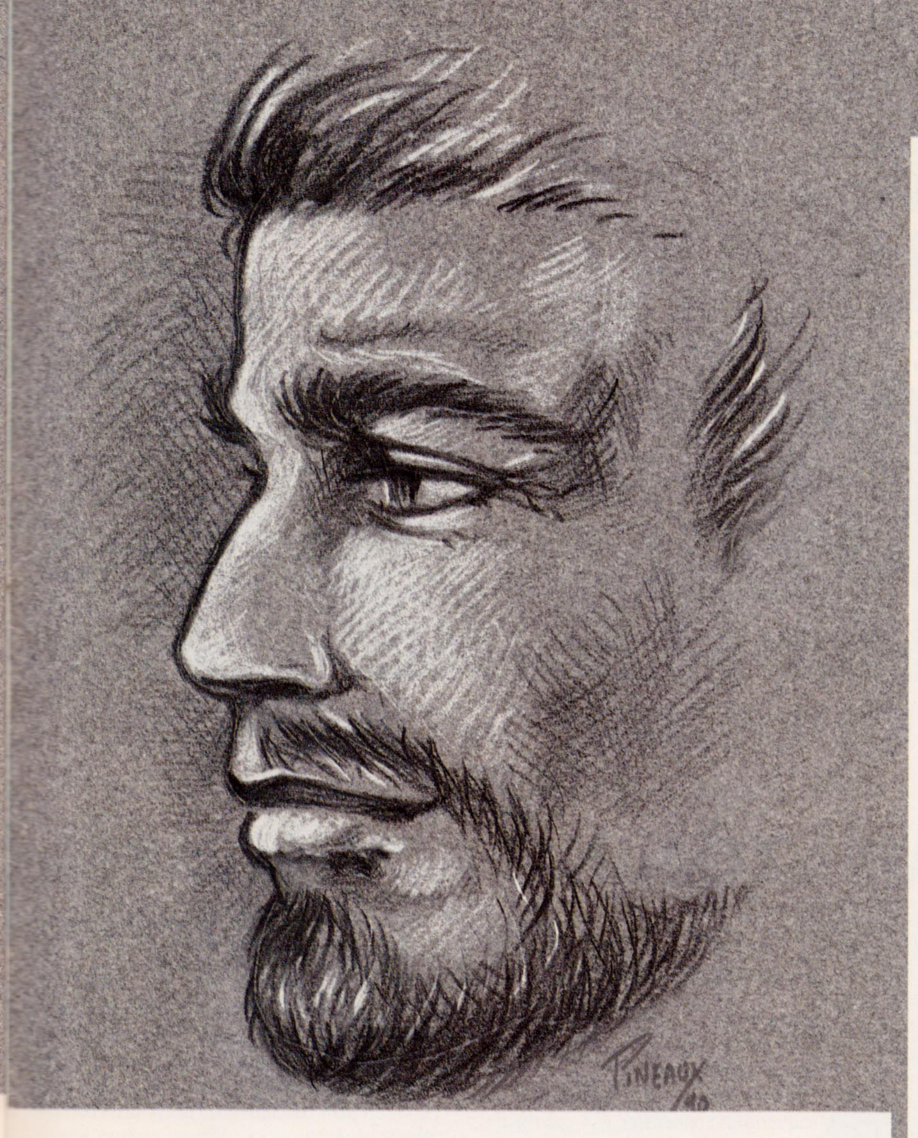
mandjara, sise au beau milieu du Grand Désert Intérieur, dans l'oasis qui porte son nom, a reçu bien des appellations. Mais qu'on la surnomme *Soupir de la Lune*, *Désir des Etoiles*, ou *Secret de la Nuit*, par allusion aux minéraux rares qui font sa richesse, elle demeure avant tout la cité du sable et du vent, intempéries qui la harcèlent et la marquent de leur empreinte. Sous l'incessante abrasion du vent chargé de sable, ses contours s'amollissent et s'égalisent ; ses angles deviennent des courbes, ses arêtes prennent des rondeurs. Ainsi, sur le parvis du Grand Temple, comme par souci de cosmique équilibre, la statue d'Illysis, déesse de la vie, se dévêt peu à peu, à mesure que s'effacent les plis de sa robe, cependant que Sahabamar, dieu du monde souterrain, se revêt de longs voiles tandis que s'estompe la précision de son squelette.

Mais n'allez pas croire que le sable se limite à hanter les visions des poètes. Il se fait sentir dans les moindres détails de la vie quotidienne. Ainsi, là où ailleurs on lave les légumes pour les débarrasser de leur sable, à Amandjara et pour la même raison, on lave les cerises et les oranges parfumées. Le sable est si pénétrant qu'il va jusqu'à percer de multiples trous d'épingle les pourtant robustes melons du désert, dont l'écorce est grise et cuireuse. Malins autant qu'opportunistes, les paysans les coupent en deux, et les ayant débarrassés de leur pulpe, revendent les hémisphères criblés sous le nom de « petit tamis ». Peinturlurés de couleurs vives, ces articles sont très à la mode parmi les jeunes citadines. On peut même dire, et sans beaucoup se tromper, que rares sont les jeunes filles d'Amandjara qui n'aient pas un petit tamis.

Moins divertissante est certes la profession de *déssableur*, et pourtant combien indispensable ! Car de la même façon que dans les lointaines contrées du nord, il faut journellement déblayer la neige pour pouvoir sortir de chez soi, à Amandjara il faut déblayer le sable. Les déssableurs, reconnaissables à leurs casquettes à visière et à leurs instruments traditionnels (le Seau, la Pelle et le Rateau) parcourent les rues et les allées, seuls ou en escadrons. C'est surtout à l'aube que leur activité se déploie, à l'heure où rentrent, harrassés, les ramasseurs de poussière de lune et de pierres sidérales. Car quand se lèveront bourgeois et marchands, il faudra que les rues étincellent, que pas un grain de sable ne reste accroché aux corniches des arcades comme aux chevelures des statues.

Il existe plusieurs catégories de déssableurs, gagnant de six à vingt jetons par jour (2). Les mieux payés sont les déssableurs particuliers. Armés d'un éventail spécial et d'un petit fouet à onze lanières, ils suivent partout leurs employeurs, prompts à repousser les grains de sable avant même qu'ils ne se soient posés. Les réflexes de certains professionnels sont à ce niveau ahurissants, et la confiance qu'on leur porte est pareillement édifiante. On dit qu'ils « veillent au grain ».

Et puis il y a des sables moins ordinaires, des sables recherchés, en un mot des sables rares. Telle est la *poussière de lune*, fine poudre bleuâtre qui se dépose à la crête des dunes mouvantes, et qui, comme chacun sait, a le pouvoir d'indiquer le temps. Non pas le temps qu'il *fait*, mais le temps qu'il *est*. Avec les pierres d'étoiles, c'est la plus grande richesse d'exportation de la cité. Comptez que les ramasseurs de poussière, les « pousse-lune » comme on les appelle, revendent leur récolte aux grossistes au prix moyen de cinq jetons le déhacoudre (3), alors que le même déhacoudre de sable lunaire est



revendu soixante-dix-sept fois plus cher une fois que les freluques des caravanes lui ont fait franchir le désert ! Tel est le prix du temps, de la patience et des cycles lunaires. Mais en échange, rien n'équivaut la justesse des sabliers d'Amandjara. La fine poudre dont ils sont emplis, fruit d'innombrables cycles invariablement répétés avec la même précision maniaque et rigoureuse, est qui plus est garantie « recueillie sous la lune pleine ». Ni avant, ni après. Car là encore, la qualité fait loi. Un sable recueilli à lune montant à tendance à donner un sablier qui avance ; et à lune descendante, un sablier qui retarde.

Les *pierres d'étoiles* sont de charmants bijoux de formes et de couleurs variées, doués du pouvoir inverse de la poussière de lune, c'est-à-dire d'indiquer le temps qu'il *fait*. La façon dont elles fonctionnent est assez sidérante (d'où peut-être leur nom) et a tendance a laisser perplexe. Il suffit d'offrir le bijou (à une femme de préférence), puis de le suivre à la trace en observant les avatars. Si la personne le porte en compagnie de vêtements courts et légers, déduisez que le temps est à la chaleur. Accroché à un large chapeau, il y a même des risques de coups de soleil. Au revers d'un imperméable, par contre, c'est presque à coup sûr signe de pluie. Sur un gros cache-nez, attention aux gelées précoces ! Sur un bonnet de fourrure, neige et froidure ! Et si vous ne le voyez pas, c'est que la personne est restée chez elle et qu'en toute sagesse, vous feriez mieux d'en faire autant.

Certes, objecte-t-on le plus souvent, ces pierres sidérales indiquent peut-être le temps qu'il fait, mais pas le temps qu'il va faire. « Et alors ? répondent les marchands d'allumettes. Un thermomètre n'indique pas non plus la température qu'il va faire, et il y a pourtant des gens qui trouvent ça utile ! Croyez-moi, il vaut mieux posséder un talisman capable d'indiquer avec certitude le temps qu'il fait, plutôt que le temps qu'il va faire avec des risques d'erreur. » Sur quoi ils retournent à leur pinceaux, enjolivant les bijoux de formules diverses et hardies, telles que par exemple :

« Bon souvenir d'Amandjara ».

(2) Le jeton est une unité monétaire de base, correspondant à la mise minimum dans tous les casinos de l'Empire. C'est à peu près le prix d'un petit bol de riz nature.

(3) Le déhacoudre est une mesure de volume équivalent à 0,997 cm $^{(3)}$.



on souvenir, cité du sable et du vent !... Ce soir, je passe ma dernière nuit entre tes murs. J'ai déjà réservé ma place sur une freluque et je te quitterai demain à l'aube. Mais je ne t'oublierai pas, toi ni tes déssableurs, ni tes pompes, ni tes jeunes filles parées d'écorces de fruits multicolores et de bijoux climatériques ! Non plus que j'oublierai tes coutumes gastronomiques, tel cet incident qui a eu lieu tout à l'heure à la taverne du Saucisson Impérial.

C'était la première fois que je mettais les pieds dans cet établissement, dont on m'avait pourtant recommandé l'exotisme de la table ; et pour tout dire, j'étais un peu embarrassé. D'abord, tenté par un Salmis Pourpre Demi, je me dis qu'il faisait trop chaud pour un tel plat, d'autant plus que le Pourpre n'est pas la couleur d'élection d'Amandjara et qu'on y réussit bien mieux le Parme. Non, pensai-je, il serait plus avisé de commander un Parme Demi, voire un Parme Trois-Quart ou même — bon sang mais c'est bien sûr ! — un délicieux Hachis...

Bref, j'étais sur le point de héler le serveur pour lui commander un Hachis Parme Entier, lorsque mon attention fut attirée par les consommateurs de la table voisine, qui dégustaient de minuscules coquillages, sortes de mini-bigorneaux du désert. Le serveur, un gaillard aux façons délurées, me confirma dans cette idée.

— Ce sont des ouitches, dit-il. C'est comme les escargots, mais en tout petit. On les accomode de diverses façons : avec des rondelles d'oignons, ou bien du fromage, et même du jambon. C'est comme chacun désire.

— Soit, répondis-je alléché, mettez m'en une douzaine.

— Vous rigolez ! s'esclaffa le drôle. Ça ne vous calerait même pas l'intérieur d'une dent creuse ! C'est tout petit, les ouitches ! On n'en mange jamais moins de cent à la fois !

— Bigre ! Tant que cela ? et c'est cher ?

— Cinq jetons le cent, plus un jeton pour supplément de beurre ou de cornichons.

— Eh bien, vous m'avez convaincu. Apportez-moi... voyons... une première centaine avec du fromage, et une seconde avec du jambon... ».

Le serveur hocha la tête :

— Messire a bon goût...

Puis, l'œil allumé d'un plaisir malin, il résuma d'une voix si tonitruante qu'il fit se retourner tous les autres clients :

— Un cent d'ouitches au fromage et un cent d'ouitches au jambon !

Est-il utile de préciser qu'il n'eut droit à aucun pourboire ?

WANTED

LE CONTRAT DU MOIS : C'EST PARTI



Identifiez ces individus, localisez les et à partir du 25 juin, neutralisez-les!

QUENTIN'S WONDERFUL AND AMAZONING ADVENTURES

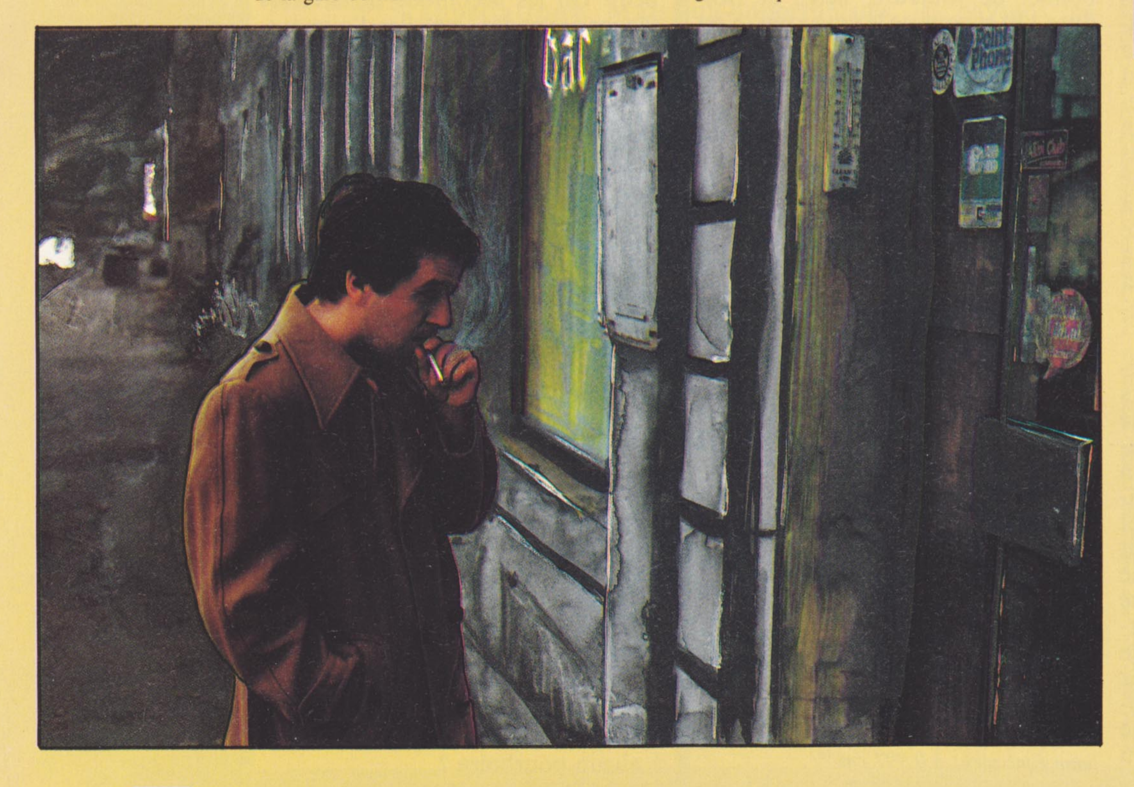
Quentin a disparu ! Parti tenter de coincer le professionnel, notre collaborateur semble avoir eu un sérieux pépin... Nous avons longuement hésité avant de publier ce que nous savons à ce sujet, mais conscience professionnelle (!) oblige, nous avons choisi de vous informer plutôt que de taire ce que nous savons.

Voici les faits :

Le Professionnel nous a indiqué une "boîte aux lettres" discrète pour lui transmettre au besoin des colis. C'est en effet une grosse poubelle de récupération de verre située en bordure de la gare de transit de Lérouville. Il est évident que le destinataire doit visiter sa boîte régulièrement, mais il n'est pas simple de le repérer : à certaines heures, le coin est très passant.

Quentin a longuement étudié la disposition des lieux pour arriver à la conclusion que tenir une planque à cet endroit plus de quelques heures était voué à l'échec : il n'y a aucun endroit où se planquer tout bonnement... A gauche un vaste hangar aux murs de béton aveugles, à droite les voies, vue dégagée sur 1 Km au moins ! En face, la nationale, sans même une aire de repos où stationner et derrière, un empilement géométrique de containers SNCF, dont les travées bien alignées permettent de voir la poubelle, mais aussi, hélas, d'être vu !

Notre ami, d'abord découragé, a soudain eu une illumination et c'est en jubilant qu'il a entassé dans un vaste sac de marin, des couvertures, une paire d'appareils photos, son magnéto, des biscuits, une thermos de café, etc. Puis il est parti en marmonant des phrases décousues du genre *"je vais t'avoir mon salaud, héhéhéhé ! A l'intérieur, au chaud, que je vais t'attendre héhé ! Le temps qu'il faudra !!"*



Quand un Quentin joue au malin...

Depuis, plus de nouvelles de Quentin... Bien-sûr, dès le lendemain soir, nous sommes partis à sa recherche dans les environs de la "boîte aux lettres", mais nous n'avons relevé aucune trace, ni trouvé de témoins... Oh, en nous souvenant des trucs qu'il disait en partant, nous avons vérifié qu'il n'était pas DANS la poubelle, et bien non, il n'y était pas, d'ailleurs les ouvertures sont biens trop petites pour qu'il ait pu se glisser dedans.

Mais, c'est en constatant que les containers à destination du Brésil étaient partis, que nous avons fait une supposition fort angoissante et hélas très crédible. Nous espérons que sa provision de gâteaux secs sera suffisante !

Et évidemment, nous vous tiendrons au courant de cette affaire.

Nous avons reçu une lettre du Professionnel (en fait un fax) et nous vous la livrons in extremis. Vous noterez qu'il est au courant de la disparition de Quentin, mais nous hésitons un peu à faire appel aux services du Professionnel pour retrouver la personne même que nous avons mis sur sa piste (le ridicule ne tue plus, c'est vrai, mais quand même...).

WANTED

LA LETTRE DU PROFESSIONNEL

Je constate avec grand plaisir que vous avez saisi mon idée et que vous vous investissez concrètement dans le lancement du contrat du mois. Je ne peux que constater que toute l'équipe de Graal a travaillé avec célérité et efficacité, tant pour la rédaction et l'édition des règles, que pour la publicité et la diffusion de mon petit jeu (notamment sur le plan télématique, les moyens mis à ma disposition sont tout a fait satisfaisants).

Notre ami Quentin ayant eu, je crois, quelques problèmes, je vous écris directement afin de vous informer des derniers rebondissements de notre affaire.

Mon idée (grandiose) d'un jeu d'enquête grandeur nature a fait beaucoup de bruit, et ce, dans tous les milieux... Beaucoup de gens ont été enthousiasmés et pas seulement dans le monde du "hobby". Aussi ai-je trouvé d'autres partenaires de qualité prêts à tenter l'aventure avec nous, étendant ainsi le champ des investigations possibles et le nombre de joueurs potentiels.

***LUDODELIRE** tout d'abord, qui avec son fameux pistolet à fléchettes modèle "Supergang" fait figure d'armurier du hobby. D'ailleurs, était-il concevable que cette respectable compagnie ne trempe pas dans le Contrat du Mois?*

***L'ECRAN FANTASTIQUE**, et oui, nous sortons du cadre strict du monde des jeux de simulation, tout en restant sur le terrain de nos passions.*

Ce magazine de cinéma se fera l'écho de vos exploits en relatant les faits les plus marquants de vos agissements et, pourquoi pas, en proposant lui aussi des cibles à abattre.

Par ailleurs, sachant que parmi vos lecteurs se cachent un certain nombre de mes "collègues". Maîtres Espions entre autres, je profite de cette lettre pour informer les personnes concernées que je lance une souscription afin de restaurer convenablement la forteresse du Vieillard de la Montagne, HASSAN notre grand-père à tous... Ce haut-lieu historique stupidement rasé par les hordes barbares il y a longtemps, mérite notre attention à bien des titres et sa situation géographique en fait une excellente villégiature pour nos périodes de repos. Imaginez-vous goûtant aux plaisirs, loin des tracas habituels et devisant de manière détendue avec vos pairs, dans une ambiance de paix, (bien sûr, nous ferions de ce palais un lieu dont la neutralité et la quiétude serait garanti)...

Nos amis de la Camora et les Yakusas japonais ont déjà réuni des fonds, rejoignez-nous! (ENVOYEZ VOS DONS A L'ADRESSE HABITUELLE).

Le Professionnel

Beaucoup de bonnes nouvelles dans cette lettre donc, même si le passage sur la Forteresse d'Hassan nous semble peu clair, mais Le Professionnel a l'air de penser que parmi vous "certains comprendront", alors s'il le pense...

Mais, tout comme nous, vous n'avez pu que remarquer un net changement de style dans l'expression du Professionnel. Au téléphone, la première fois, il usait d'un langage bien plus "populaire"... Est-ce bien la même personne qui nous a écrit? Le Professionnel essaye-t'il de brouiller les pistes? Ou est-ce la schizophrénie classique du joueur? A la rédaction, les avis sont partagés mais la majorité s'accorde à penser qu'il s'agit de la même personne que la première fois, car "*il se trahit par ses bouffées d'orgueil mégalomane*".

NOS CHERES VICTIMES

T'as vu leurs tronches? Ca va pas être une grosse perte pour l'humanité!

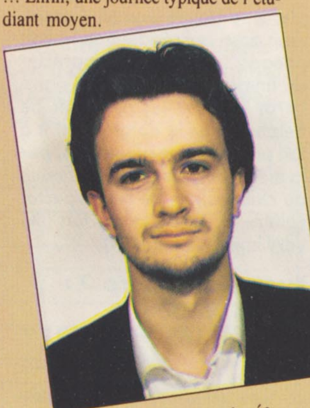
Les victimes sont réparties dans la France entière afin que tous puissent participer. Le mois prochain, avec la sortie du prochain GRAAL d'autres cibles encore plus démunies. Echangez vos renseignements et vos informations sur 3615 AKELA : rubrique GRAAL, le contrat du mois.



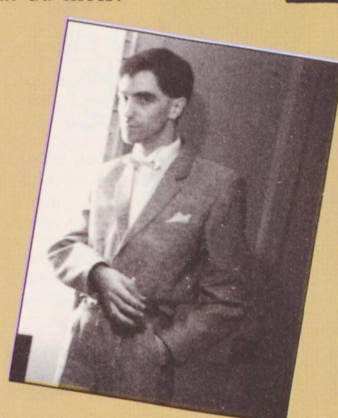
Je sors de la fac, il est déjà 12 h 30, je vais squatter chez des pôtes pour manger ce midi. On se retrouve à cinq, on se tape le tarot en buvant le caf... C'est vendredi, jour du baby-foot. On va jusqu'à Orléans en voiture, un petit bonjour au barman de notre bistrot préféré. C'est encore un de ces tubs du Top 50 qui passe sur le Juke Boxe laser ... de toute façon, il n'y a jamais rien de correct comme musique. Une bière et on est d'attaque pour une tournée de baby foot. En sortant, on passe à la Maison des Associations, histoire de voir ce qui va se jouer comme partie demain au club ...
Après tout c'est aussi un petit peu MON club, même si je ne suis pas au bureau. On va faire quelques courses, histoire de bouffer la fin de la semaine chez moi. Le soir on discute de ce qui remplit en fait notre vie de tous les jours : tarot, minitel, ordinateur, JdR, ... Enfin, une journée typique de l'étudiant moyen.



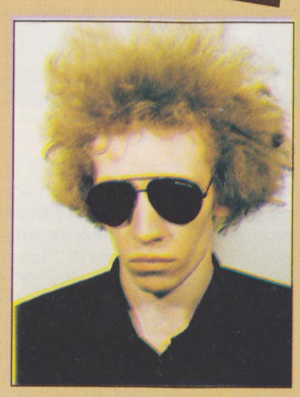
Au pays de la porcelaine, il préfère bosser à la Boucherie. En plus, il n'a vraiment pas les pieds sur terre.



Une tête de mule pas douée.



Actuellement trésorier d'une importante association de joueurs, il a fondé les H. d'A. du temps où il fréquentait plus assiduement le chemin des loups que la faculté de Besançon. C'est aussi un membre éminent quoiqu'épisodique du CJRS de Strasbourg (nostalgie du service?).



Paris. Cet artisan en plomberie, établi au "Rendez-vous des Crapauds", gère son temps de travail suffisament bien pour jouer cinq jours par semaine. On peut relever ses traces à la ludothèque de B.B. Au fait, bonne année.

Début des hostilités : Lundi 25 juin

C'est en effet à partir de cette date que débute notre gigantesque chasse à l'homme. D'ici là seront distribués, dans tous les bons magasins, les Fascicules de règles du "Contrat du Mois", le jeu de l'année!"

Rappelons que ce fascicule et ce jeu sont TOTALEMENT GRATUITS et que tout le monde peut y participer.

Si vous n'avez pas l'occasion de passer chez votre revendeur, vous pouvez vous procurer ce fascicule de règles contre 3 timbres à 2,30 francs en nous écrivant à :

GRAAL Le Contrat du Mois
1, rue du Parc
93130 Noisy-le-Sec

BILLET TUMEUR

Chronique de Jameson (dit "Le Bouffon")

Il n'est pas franchement drôle, pas franchement méchant, pas vraiment détestable, pas assez incisif et pas tout à fait aussi maladroit qu'on le croit...



... sont méchants! Tous méchants et je me fais tout le temps avoir ...

Ignorant où j'avais garé mon cheval de bataille de ce mois-çi, et refusant obstinément la proposition de mon rédac'chef de réaliser en trois pages couleurs l'éloge du Rétensorbe, j'ai décidé de sacrifier mon temps et ma prose a un sujet fort grave : l'ARNAQUE, dans le cruel mais beau Monde du Jeu (ce que ne fera point mon confrère et néanmoins ami Morgan Feroyd dans sa rubrique GN m'a-t-il affirmé, le ladre!). Je sais bien qu'il ne faut pas "cracher dans la soupe", mais d'une part, j'ai horreur de la soupe, et pis ensuite puisque le fameux barbare a le droit de faire constamment semblant de se déchaîner, j'ai décidé moi, infime bouffon, de faire semblant de dire de "vraies" "fausses" conneries... Pour changer, je ne montrerai pas de mon gros doigt sale la société anonyme que j'ai apostrophée dans le précédent numéro, sans réellement la citer d'ailleurs. Fini la lâcheté! Aujourd'hui, je parlerai à noms découverts (les leurs, pas le mien, bien sûr!)

Pour bien illuster mon propos, voici trois exemples caractéristiques,

Exemple numéro 1 : "NOS AMIS LES VOLEURS".

Assurément, vous ne pouvez manquer de connaître les vils mécréants qui agirent sous le nom de Civilisations Hyperboréennes (ils ont même eu de beaux et gros articles dans Jeux et Stratégie, c'est dire!) le président Mr Grenier S., a en effet disparu mystérieusement et, corollaire, les joueurs se demandent ce qu'est devenue la petite fortune que représentent les cotisations payées d'avance pour divers GN "permanents" qui étaient encours... J'en faisais partie et nous fûmes nombreux à être ainsi spoliés!

Exemple numéro 2 : "LES AMATEURS DE POUVOIR"

(à prononcer avec un trémolo zézayant dans la gorge!)

La palme de la plus belle machination, (le terme pénal est "détournement de biens") revient au tristement célèbre Sébastien Crosier. La foule en délire de mes admirateurs béats scande déjà ce puissant refrain qui fit trembler d'effroi même les plus ardents supporters de Ceaucescu.

Qu'a fait ce cancrelat émérite? Ceaucescu, je ne sait pas! Mais le Sieur ci-devant nommé, lui, après s'être fait élire Président d'un pauvre club démuni ne possèdant en tout et pour tout qu'un misérable ordinateur gagné à la force du poignet et du jet de dé lors du Triathlon (et quelques joueurs tout de même); l'affreux dont il est question a décidé d'en faire don à une association bien connue : la Belphégor Association. Vous allez bien sûr me rétorquer : "Et alors?" Alors? C'est tout simple, il se trouve que M. Crozier était aussi le Président de la Belphégor... vous saurez apprécier la finesse avec laquelle notre héros a réduit les dépenses de Belphégor et le doigté dont il a fait preuve en ne pillant pas, par la même occasion, la ludothèque du club victime de cette spectaculaire O.P.A. (Dallas, ton univers impitoyAaaable!).

Exemple numéro 3 : "NOS AMIS LES VOLEURS"

(Suite et fin)

Les serviteurs de "l'Epée Sanglante", club qui exigeait un droit d'entrée de 300FF par trimestre, fut dissous après moins de deux semaines d'existence en emportant (dans la tombe?) tout l'argent d'une vingtaine de personnes qui avaient payé d'avance à l'année...

Plus généralement, l'habile personnage que vous êtes, ô fidèle lecteur, n'aura pu que remarquer les faits suivants : reprenez vos vieux Casus, ou vos antiques Drag' Rad' (profitez-en pour jeter au feu vos poussièreux Chroniques d'Outre-Monde...) et comptez les clubs, associations, guildes ou fédérations qui firent leurs apparition depuis 2 ans. Vous devriez atteindre un total d'environ 50 organisations importantes, puisque toutes payantes, crées depuis le 1er Janvier 1988. Au 1er Avril 1990, il ne restait plus qu'environ 15 de ces joyeux lurons. A l'aide d'un rapide calcul, que même les plus accros d'entre vous à l'orangina seront capables d'effectuer, vous obtenez plus de trente cinq rigolos qui se dorent au soleil à vos frais. Je ne sais pas pour vous, mais les revenus que me procure la vente de fours à micro-ondes solaires à la Roumanie ne sont pas suffisants pour que je me permette de perdre ainsi des sommes considérables.

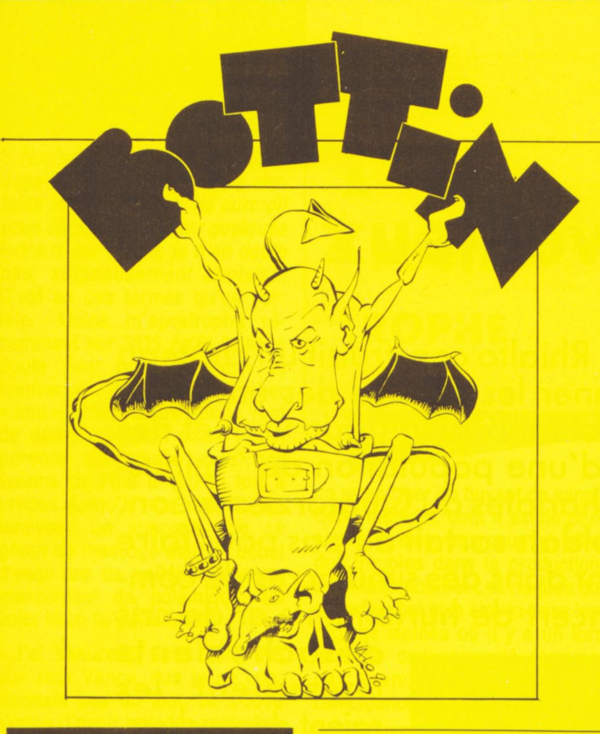
Si vous désirez dépenser fertilement votre argent, d'autres solutions s'offrent à votre sagacité boursière, telles que : don à mon banquier, GNs chez certaines société anonymes, abonnements à Chronique d'Outre-Monde, utilisation abusive d'Akela, ou même, dans un cas extrême, l'acquisition de la gamme complète des "Premières Légendes Néo-roumaines".

Prenez donc garde, le monde du Jeu n'est guère mieux fréquenté que le métro parisien tard le soir. Ne donnez pas votre confiance trop... Et puis zut, vous êtes assez grands pour vous faire arnaquer tout seul... Comprenne qui pourra, les plus accros d'entre vous peuvent toujours écrire au journal qui se fera un plaisir de faire suivre et, je tâcherais de continuer à bouffoner pour amuser le roi, si j'en ai le temps...

Sur ce je retourne cirer ce parka qui devait me protéger d'un déluge prévu par Nostradamus en 1999, mais risque fort de me servir d'ici peu...







IL EST FRAIS MON JEU !

Vends ŒIL NOIR 1+2+3 200F le tout ou 60F pièce + 18 sc 10F l'un ou 150F le tout. Grégo au 49 22 47 05.

Vends PARANOIA 50F et BLOOD BOWL 80F. Demandez Sébastien au 50 58 42 61

Vends SPACE RACER pour CPC 6128 250F. Marc Maubert, 29 Hameau du Roussillon, 63 170 AUBIERE.

Vds CHILL int 70F, sc STAR WARS 30F, livres dont... 5F, JB 50F, MANUEL Q 50F, TRAUMA 90F, SURVIVANT 90F. tél Stéphane au 54 22 93 46.

Vends D&D base, AD&D MJ + GM + MM, MALEFICES + BESTIAIRE + SORCELLERIE, PARANOIA I, REVE DE DRAGON. Demander Guy au 47 83 07 60.

Vends STAR WARS + BLOOD BOWL 180F. Vente séparée possible. contacter Alex au 38 62 30 56.

Vends Zone + 9 scénars 230F, ROLEMASTERS 275F, STORMBRINGER + supplément prix à débattre. Jérôme après 18 h au 69 42 32 86.

Vends KNIGHT FORCE, pour Amstrad 6128, 100F. tél 85 36 13 36. Vends ARMADA 100F, GUET-APENS 100F, CIVILISATION 150F, PARANOIA 100F. Bruno Lecœur, rue des Gayettes, 10 000 TROYES

Vds SHADOWRUN + extensions, TECHNOGUERRIERS 100F, BATMAN 30F, IN NOMINE SATANIS 150F. Appelez au 48 65 10 93 (Blanc-Mesnil).

Vends AD&D (livre du joueur, du maître, Royaumes Oubliés et écran) tout neuf, 400F. Avec une aide de jeu en cadeau. tél 86 48 31 47.

Vends PARANOIA 100F, AD&D VF (MDJ, GM, MM) 100F le volume et 250 les trois.

Vds 3500F : C6128 + 150 Jeux + synt. vocal + joystick. Demander David Buffault, 39 89 82 75.

Vends D&D expert + compagnon, TBE, 120F l'un. ŒIL NOIR et accessoires 80F. STORMBRINGER 130F, CTHULHU + 2 scénars 200F. tél 25 79 34 43.

Vends scénar pour AD&D (Dragonlance), Oriental, WSG, MM1, FR8, etc. Demander Boris au 75 37 57 77.

Vends BATTLE TECH + TECHNOGUERRIERS 200F (TBE). Jérôme au 61 91 20 60. APRES 19h.

Vends WHOG SHROG 100F, MARVEL 100F, ŒIL NOIR règles avancées 110F, 5 scénars MARVEL. tél 43 49 25 60.

Vends RUNEQUEST, STORMBRINGER. ŒIL NOIR. MALEFICES. STAR WARS. WHOG SHROG + extensions + revues. Contacter Benoît le soir au 93 57 13 78.

Vends MERCENARY HANDBOOK 150F, MM1 + MM2 + nombreuses extensions AD&D 50F, figurines ROBOTECH. Yves Martin, tél 21 77 87 55.

Vends livres dont... 7F pièce, SQUAD LEADER 210F, STAR WARS 50F (TBE). tél 68 31 07 90, demander Christophe après 18h.

DEAL

Echange PENDRAGON contre CHILL (BE) ou vends PENDRAGON (BE) 50F. tél Ben : 46 59 06 14 et Franck 56 59 28 12. Réponse assurée.

Recherche pour collection, figurines en tous genres d'avant 1980. Achat ou échange possibles. Contactez Francis (après 18h30) au (16-1) 43 75 39 40.

JOUEURS, JOUEUSES !

Cherche partie APPEL DE CTHULHU sur Genève ou Annemasse. N'ais jamais joué. tél 022 798 59 46.

Cherche investigateurs A de C 12-15 ans région Aix en Provence. Sylvain, tél 42 92 63 26 après 18h.

Cherches partenaires (+de 17 ans) pour jeu de rôle. tél 33 03 55 49, demandez Jean-Pierre.

Cherche joueurs pour EMPIRE GALACTIQUE, sur Nantes. Stéphane, tél 40 59 51 55 le soir.

Cherche dessinateurs confirmés, sur Paris, pour illustrer scénario jeu de rôle. Contacter Vincent Meunier au (1) 64 46 16 52

Cherche talents pour zines de SF, JDR, Fantasy, humeurs. contacter Sybille au 45 91 23 33.

Cherche partenaires pour AD&D afin d'échanger des idées et éventuellement de jouer. A. Kessous, 51 rue Pastor, Constantine, Algérie.

Cherche joueur pour AD&D et autres. Cherbourg, tél 33 03 55 49. Demandez Jean Pierre après 19h.

QUÊTES

Cherche AD&D en français, livre maître + écran + scénar, à prix sympa. M. Cavallo, 5A, 11 rue Le Riche, 91 300 Massy.

Cherche joueurs de ROBOTECH + MEGA dans la France entière. Lonquety Philippe, 23 rue Jaurès, 62 790 LEFOREST

Cherche manuels AD&D (Manuel Monstres, livres joueurs & maître) pour 300F maxi. Appeler Ludo, tél 22 30 05 19.

Cherche écran Maître + joueur AD&D pour 40F. Vds D&D base + expert + comp, 180F. Hubert au 60 70 52 27.

Achète GRAAL Tolkien en bon état. Ecrire à Arnaud Debande, 130 rue de Stalingrad, 38 100 Grenoble.

Achète écran de maître de MARVEL SUPER HEROS et GUIDE DE NEW YORK. Demander Karim après 19h au 48 49 19 17.

Achète en très bon état DEITIES & DEMIGODS de TSR. Jean-Louis Sarro, 28 rue du Dr Vuillième, 92 130 ISSY LES MOULINEAUX.

AKELA GRAAL

Les annonces de cette rubrique paraissent à la fois dans GRAAL et sur 36 15 AKELA.

Avantages de la formule :

- Votre annonce touche plus de monde
- Quelques minutes suffisent pour passer une annonce ou y répondre. Pas besoin d'adresse ni de numéro de tél : le pseudo suffit à identifier l'annonceur, qui reçoit ses réponses dans sa BAL.

SI VOUS IGNOREZ CE QU'EST UNE BAL ET SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS AKELA, LISEZ NOTRE ARTICLE :

N'AYEZ PLUS PEUR DU MNTL

J'achète règles et extensions des jeux suivants : CONAN RPG, MAN MYTH & MAGIC, ELFQUEST COMPANION, RINGWORLD + COMPANION, ENNEMIES I, II, V, VI (pour CHAMPION), tout sur ROBOTECH, SWORDBEARER (FGU), STAR HEROS (ICE), FANTASY HEROS (ICE). **HARAM**

Cherche DEITIES & DEMIGOD première version et FIEND FOLIO. Les échangerais contre STORMBRINGER (tout neuf), ou RENCONTRE COSMIQUE (encore sous emballage). **MEGADEATH**

Vends des lasers (50F). Vite, il ne m'en reste pas beaucoup. **Jiu yin**

Cherche Tome 2 de Lancedragon, en français et en bon état. **Fang**

Vends ŒIL NOIR version de base + 2 scénars et THE COMPLETE GUIDE TO MIDDLE EARTH, de Robert Foster. **Clan**

Plus que neuf : APPEL DE CTHULHU + paravent + scénario (les Fungi de Yugoth) + 2 livres (l'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD et DANS L'ABIME DE TEMPS). Prix total : 350F **Hitcher**

Achète très bon prix ROME ET CARTHAGE et JOCKEY. **Zog 1°**

Le club des Servants du Dé à six faces cherche pour monter son fanzine des dessinateurs bénévoles. Ne jetez plus vos œuvres, elles peuvent nous être utiles ! PS : le nom de l'artiste sera toujours imprimé sous son dessin. **Le Servant**

Hallu !!! Ze recherche teenagers, tourtues mutant rebel... Photocop acceptées si correctes. **THEKING**

Collectionneurs de JDR, JDP ou wargammes ! Vous cherchez des raretés ? Vous voulez faire des échanges ? Vous avez un bon plan dont tout le monde pourrait profiter ? Rendez-vous en X-BAL COLLECTOR. ***TL/*TE COLLECTOR**

Vend pour MERP la ville de Minas Tirith, impekable... 100F... **GLORFINDEL**

Achète cause fanatisme inextinguible figurine Kroc-le-Bo ! **Alten le Barde**

Recherche (on peut toujours rêver) : WABBIT'S WAMPAGE, BLUE MAX 1° édition, supplément pour DAREDEVILS et LES TROIS MOUSQUETAIRES (en anglais bien sûr). Prix indifférent... On peut même faire des échanges. **Roselune**

❖ BON D'INSERTION ❖
D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement (en capitales, une lettre par case). Indiquez le but de votre P.A. et n'oubliez pas de donner votre adresse. Bon à découper ou à photocopier et à retourner à : **GRAAL, petites annonces, 1, rue du Parc, 93130 Noisy le Sec**

Rhialto le Merveilleux

Un jour, saisi d'un besoin d'oisiveté, Rhialto construisit un château de sable sur la plage. Afin d'étonner les enfants des environs, il le rendit tout d'abord imperméable aux assauts du vent et des vagues, puis il dota la forteresse d'une population de ''minuscules'', à l'accoutrement pareil à celui des Zahariotes du Quatorzième éon. Chaque jour, une force de chevaliers et de soldats sortait au pas pour faire l'exercice sur la plage; puis tous s'engageaient dans des simulacres de combats pendant un certain temps, dans un concert de hurlements et de cris perçants. Des détachements d'éclaireurs chassaient les crabes, récupéraient des rochers, des raisins de mer et des moules, et pendant tout ce temps les enfants regardaient, ravis et émerveillés.

Un jour, survint une bande de jeunes voyous qui descendit sur la plage avec des chiens terriers, qu'ils lancèrent contre les troupes du château.

Rhialto, qui observait la scène à quelque distance de là, créa un charme, et une escadrille de guerriers d'élite, montés sur des oiseaux-mouches prit son envol. Ils lancèrent des fléchettes enflammées qui, salve après salve, mirent en fuite le long de la plage les roquets hurlants. Les guerriers firent alors volte face vers les jeunes, qui, les fesses en feu, durent se résoudre pareillement à battre en retraite.

Lorsque le groupe de timorés revint quelque temps plus tard avec des personnes compétentes, il ne trouva qu'un tas de sable battu par le vent et Rhialto, assoupi, qui s'était allongé paresseusement à l'ombre d'un arbre proche.

L'événement provoqua une vague d'étonnement et pendant un certain temps, Rhialto devint un objet de suspicion. Mais le long de la côte sousanaise, les scandales s'apaisent vite et rapidement, tout redevint comme avant.

Passage inédit extrait de Rhialto Le Merveilleux.
Librement traduit de Jack VANCE
avec l'aimable autorisation des Editions ''J'AI LU''.

A - POSTE - TROPHE

POST

Nos lecteurs ont la parole, page littéraire.

... Non seulement vous avez quelques lecteurs, mais en plus certains vous écrivent et de surcroît vous décidez de publier quelques extraits qui seront, je n'en doute pas, soigneusement choisis... C'est en ces termes qu'un certain Molok m'apostropha récemment sur 3615 AKELA, sans doute pour nous souhaiter la bienvenue.. Eh bien oui, cher « ami », il faut croire que le vent de démocratisation et de transparence qui souffle chez nos voisins de l'Est a soufflé fort à propos jusqu'à nos oreilles attentives ! Je suppose que ce genre de message était un début d'esquisse de velléité de commencement de polémique. En voici illico le point final :

« J'ai beaucoup aimé votre HS sur Jack Vance, que je ne connaissais pas du tout. Je trouve sympa d'avoir mis des nouvelles de cet écrivain, car c'est toujours bien de connaitre le style de l'auteur (...). Mais je ne suis pas d'accord avec Vance lorsqu'il dit : « Je suis intimement persuadé qu'une connaissance trop intime de l'écrivain diminue l'effet de ses œuvres sur le lecteur. » Personnellement, j'aime comprendre dans quel état d'esprit était l'écrivain quand il a écrit son œuvre. Car, quand on sait que M. Moorcock trainait dans les bars et se laissait dériver lors de la réalisation du Cycle d'Elric, on comprend mieux les réactions incontrôlées et démoniaques du « Loup Blanc ». **(Nicolas Legageux.** Le Mesnil St Denis).

Réponse : On a toujours envie d'en savoir plus sur les auteurs qu'on aime. Nous avons d'ailleurs cédé à cette tentation en rassemblant quelques anecdotes sur Jack Vance. Pourtant, si l'on considère qu'un écrivain met le meilleur de lui-même dans ses livres, tout ce que nous pouvons apprendre en plus doit forcément nous décevoir...

Autre contribution qui nous va droit au... cœur ! Elle est de **Laurent Rocher** d'Echillais (17).

« Faire un numéro spécial Vampires, était une très bonne idée et nous nous attendions tous à ce que nous soient faites des révélations ; ce qui fut le cas. Mais les méthodes de propagation de la peste ont été occultées alors que les rats figuraient en bonne place puisqu'ils faisaient la couverture ! De plus, toute légende repose sur une certaine vérité, aussi dénaturée soit-elle en étant retransmise de génération en génération » nous dit Lovecraft. Or, il se trouve que la science des Hommes vient de découvrir que les vampires ont existé et existent toujours. Ces êtres terrifiants sont tout simplement des malades atteints d'une affection génétique très rare, le porphyrie, ou d'une intoxication, qui essayent de se soigner en buvant du sang. Cette maladie, dont il existe plusieurs formes, provoque en effet des troubles dans la production de l'hémoglobine. Les risques de maladie sont plus élevés dans les régions isolées où il y a un fort taux de consanguinité (comme par exemple, quelle étrange coïncidence, en Transylvanie).

Conséquences : hypersensibilité à la lumière, teint livide, lésions de la peau, hyperpilosité, déformation des doigts et du nez, rétractation des lèvres et des gencives, ce qui fait ressortir les dents qui, en plus, deviennent fluorescentes !!! On imagine bien les réactions de la population au Moyen-Age, devant de tels êtres ! Si les symboles religieux n'ont jamais eu d'effets, il n'en est pas de même pour l'ail. Et oui, l'ail repousse les vampires ! Cette plante aromatique contient en effet une substance chimique, le disulfide dialkylique, qui détruit l'hémoglobine, ce qui aggrave la maladie. Qui a dit que les histoires de grand-mères ne font plus peur aux enfants...« Sanguinement vôtre, AB+ »

Complètement d'accord avec vous et avec le père Lovecraft ! Et si on en profitait pour lancer un 'ti challenge : expliquer l'existence des loups-garous, des morts-vivants, et etc., par l'extrapolation d'autres réalités scientifiques désormais démystifiées ! Les plus habiles d'entre vous pourraient même nous pondre quelques vraix faux canulars en utilisant ce type de manipulations...

Jouer ou mercenarier, il faut choiser ! hurlent les C.E.K. :

« Alors voilà, je vous propose 5 000 GT pour aller me chercher un puissant grimoire que possède un magicien et je vous donne le double pour la tête de celui-ci ! Vous acceptez ? Non ! Il y en a marre des mercenaires qui peuplent les aventures et se vendent au plus offrant des D.M. Il est temps de détruire la sacro-sainte triade : porte-monstre-trésor, meilleure expression du « Search and Destroy » commandité... Le côté « Mercenaire à louer » est le plus grand ennemi du jeu de cape et d'épée et dans certains mondes, c'est une ineptie... Etre mercenaire athée dans les Jeunes Royaumes, par exemple, peut être considéré comme un signe de Grobillisme réellement incurable... A lire les scénars proposés, à écouter les joueurs dans les conventions, il y a en effet de quoi brûler son vieux DMG et se reconvertir dans les jeux de plateau. La plupart des modules sont de véritables courses à la chasse au monstre et au bouton de culotte + I... Pourtant un bon M.J. pourrait avec un peu de bon sens éliminer tous les mercenaires de sa campagne en proposant d'autres « rôles » que celui de baroudeurs errants... Je ne suis pas là pour donner des conseils mais pour hurler un cri d'alarme devant la montée inquiétante du nombre de mercenaires dans le jeu de rôle, symbole attristant d'un retour (?) de la domination du jet de dé et de la comptabilité sur le Rôle-playing et les campagnes de jeu cohérentes. Vivement un retour aux aventures commanditées pour la bonne cause et uniquement récompensée par l'éternel plaisir d'offrir quelques âmes à Arioch...

Sans commentaires n'est-ce pas ? Toujours à propos de mercenaires, nous ne pourrions conclure sans citer de courts extraits de la lettre d'un autre lecteur enthousiaste mais aussi fort critique envers ce dossier, de surcroit ex et futur mercenaire lui-même :

Je dois vous avouer que votre court article sur les mercenaires me laisse perplèxe... Quelle étrange idée que ce grotesque Rambo en couverture. En effet, cet étrange et insolite personnage est l'antithèse du Merc puisqu'il travaille pour son gouvernement et ceci pour rien (si ce n'est un couteau neuf et rutilant à chaque mission). Alors exit Rambo. Ensuite, vous dites que les Mercs interviennent en des lieux qui se caractérisent par le désintérêt des grandes puissances envers le conflit en question. Alors là, je dis non ! Et l'Afghanistan ? Ça m'intéressait peut-être pas une grande puissance ? Tss, tss, et puis sachez que les mouvements terroristes utilisent eux aussi des mercenaires, ainsi l'E.T.A. qui a fait parler d'elle il n'y a pas si longtemps, de même que le F.P.L.P... Le recrutement par petites annonces ne se fait pratiquement plus, le F.B.I. s'étant fait de plus en plus dérangeant... En revanche, dans certaines revues, les annonces pour les camps d'entraînement sont toujours là et on y recrute toujours des Mercs, mais la principale source de recrutement reste le bouche à oreille. Il suffit de connaître qui il faut, quand il faut et aussi en fréquentant certains lieux ou certaines organisations (...) Pour un gars entraîné, les camps d'entraînement ne servent à rien, à moins d'un climat inhospitalier, alors le postulant va directement dans l'Area of Opérations... Les actes de violence « gratuite » (aie !), ils sont rares et sévèrement punis, s'ils ne le sont pas, alors le commandement est nul et les commandants nuls n'ont jamais fait de vieux os...

Enfin, je précise qu'il y a un an, le colonel Khadafi proposait 1 000 dollars à chaque Merc et 10 000 dollars à tout pilote de chasse. Ce qui n'est pas si mal... J'ajouterais que j'ai acheté le jeu Merc (étonnant non ?) il y a cinq ans et l'ai payé un peu plus de 100 F. C'est un bon jeu si le GM revoit un peu les règles sur les dégâts, les explosifs et surtout, surtout, les véhicules. Peut-être vous apprendrais-je qu'il existe deux suppléments, un scénario (pas mal) et des règles complémentaires avec de nouvelles spécialisations. En fait, ce jeu est réellement très bon si on joue à l'époque moderne (année 80) et si les personnages sont complémentaires ou alors s'ils font partie d'une unité d'élite : S.A.S., Spécial Force, Spetnaz, GIGN, 2e REP, GSG9, GEO, Cobras (Sultanat d'Oman), Dette Force, SEAL, NOCS et autres « bêtes de guerre »...

Réponse : Message bien reçu, nous restons toutefois nombreux sur notre faim et vous proposons, pourquoi pas, au choix, une interview, un rendez-vous minitelique, ou, enthousiasme garanti, de retravailler ce fameux jeu MERC pour qu'il colle à votre expérience du « terrain »...

Le mois prochain vous aurez droit à divers enseignements sur les redoutables « Aliens »... Continuez à nous écrire, à la rédaction ou pour plus de rapidité sur 3615 AKELA (faire « Graal », puis envoi). Les messages les plus intéressants ou représentatifs seront publiés et disséqués promptement.

baratineur, fouineur et excentrique, il a le don pour attirer les en... nuis et s'en sortir !

Si vous êtes né entre le 21 mai et le 21 juin, voici votre portrait de joueur de jeux de rôle.

UN GRAND CURIEUX

On reconnait facilement un Gémeau par son envie caractéristique de tout savoir. C'est pourquoi il surpasse tout le monde dans les scénarios d'enquête : d'une curiosité inégalable, il s'acharnera à fouiller absolument partout ! Chaque chose l'intéresse, et lorsque plusieurs alternatives s'offrent à lui, il veut aller dans toutes les directions à la fois ! Pour le tester, mettez-le devant une porte : il ne résistera pas bien longtemps à la tentation de l'ouvrir pour voir ce qu'il y a derrrière. Et irrésistiblement, il finira pas mettre son nez là où il ne faut pas... D'ailleurs, il parait que la curiosité est un vilain défaut... !

LE GÉMEAU



LE ROI DU BARATIN

Le baratin est un art que maîtrise parfaitement le Gémeau, qui possède de grandes facultés de communication. Inmanquablement, lorsqu'il s'agit de parlementer ou de faire preuve d'éloquence, c'est lui qui s'y colle. Il pourrait faire très certainement une grande carrière dans la politique, car il parvient à causer des heures de n'importe quoi. Toujours est-il que le Gémeau est un excellent animateur, et fait un meneur de jeu passionnant. Il communique sa vivacité aux joueurs, si bien qu'avec lui, on ne s'endort jamais ! De longues parties nocturnes en perspective... Comme il est très joueur, a beaucoup d'imagination, et aime communiquer, le jeu de rôle correspond totalement à ses besoins ludiques. La seule chose qui peut gêner ses partenaires, c'est qu'il a la détestable habitude de débiter des jeux de mots plutôt creux...

UN PENSEUR LOUFOQUE

La qualité première du Gémeau, c'est son intellect remarquable. Dans sa tête, les idées s'enchaînent les unes après les autres. Vous ne rencontrerez jamais un Gémeau bloqué par une énigme. Faites-lui confiance, il trouve toujours l'astuce qui permet de s'en sortir, même lorsque c'est complètement dingue, et qu'aucune issue ne semble possible ! On peut toutefois lui reprocher d'aller un peu trop vite, de rester trop superficiel et ne pas examiner les choses en profondeur, si bien qu'il passe parfois à côté de détails d'importance. Malgré cela, il reste un enquêteur talentueux, et se joue facilement de toutes les épreuves qui font appel à la réflexion.

ALIGNEMENT : CHAOTIQUE BON

Il se disperse un peu dans tous les sens, agit comme bon lui semble, sans que personne ne puisse intervenir dans ses péripéties. Il est plutôt sympathique, très sociable, et n'a pas de véritable envie de faire du mal, si ce n'est quand il perd patience et s'énerve (mais ce n'est que momentané). Vous l'avez compris : son point faible, ce sont les nerfs !

LE GÉMEAU MÉDIÉVAL

Les qualités du Gémeau pourront s'épanouir à merveille dans une carrière de voleur, grâce à son adresse et sa ruse légendaire.

D'une intelligence brillante, le Gémeau incarne également très aisément un magicien génial (et un peu fou !) dont le cerveau fonctionnerait à une vitesse foudroyante.

Jouer une caricature de guerrier type « brute épaisse » finit par l'ennuyer, car il recherche plus de subtilité. Il lui arrive néanmoins de s'adonner à cœur joie au lattage de gobelins et autres trolleries dont la laideur n'a d'égal que leur odeur, mais il considère cela comme un loisir, un sport qui lui permet de se libérer du stress quotidien, entre deux princesses à délivrer...

Quant à la flamme religieuse, elle est chez lui plutôt vacillante : la patience cléricale lui manque, et il change d'avis bien trop souvent pour pouvoir s'attacher à un dieu ! Le dévouement et le mysticisme, ce n'est pas son domaine.

LE GÉMEAU DU XX[e] SIÈCLE

Notre spécialiste ès-curiosité va pouvoir exercer pleinement ses talents de chercheur en choisissant une carrière de détective privé ou de journaliste... bref, de fouineur professionnel. Il va de soit qu'il excelle dans les compétences de baratin, d'éloquence, et de marchandage. Mais il sera également brillant dans un métier plus purement intellectuel : bibliothécaire, écrivain, profeseur, ou scientifique. Dans ce cas, il ne restera certainement pas sédentaire, car il meurt d'envie d'aller voir ce qui se passe sur le terrain !

LE GÉMEAU DU FUTUR

Il recherche plutôt des personnages d'une grande finesse et d'une grande adresse. Il a besoin d'indépendance et d'autonomie : il saura faire vivre un pilote très adroit (il adore le pilotage !), ou un chasseur de primes d'une ruse démoniaque (encore un fouineur !). Il n'est pas vraiment du genre à se suréquiper en matériel d'armement (ça alourdit beaucoup trop), mais il ne résiste pas à accumuler toute une panoplie de gadgets divers. En tous cas, une chose est sûre : l'Astuce est avec lui.. !



Arnaud Dalhem



Jean-Yves Decottignies

AVENTURE

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot – ses pneus solidement cramponnés au sol – les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT







Dragon
Noir
Ne désespèrez pas
Les VIKINGS débarquent
cet été.
DRAGON NOIR 2 vous met
à l'épreuve en automne.
Et pour l'hiver :
Un nouveau jeu super...
Mais chut! C'est encore un secret.
EURO
GAMES
MAGNIN